

じゅげむ
jugemu

大人のための月刊ゲーム誌

CMで気になったゲームをチェック!

3

独占情報満載!号

定価 ¥490

公開 1998 WARP R2+D2+RPG

じゅげむに飯野賢治&ワープが語った

見せます! 感じさせます! 出来のよさ
買う前に読め!
『バイオハザード2』

コンビニグッズから激レアモノまでゲームグッズが大集合
総計200名太っ腹プレゼント付き
物欲ブギ98

お楽しみ情報満載! 新連載!
チョコボの不思議なダンジョン
グランツーリスモ

続編ブームの裏側教えます
続編ゲームは買い得か?

ゲーム業界を変えるために生まれた改革の士
ゲームが変わる! マリーガルが変える?

じゅげむ杯争奪今年の抱負一筆勝負!
ゲームメーカー書き初め大賞

じゅげむの1本!
『Bust A Move Dance & Rhythm Action』

スクウェアのニューウェーブ異色作を徹底解剖
『双界儀』創世の極意

ごほうびに! みんなのケソゲー
『グルーヴ地獄V』だヌ〜ン

INTERVIEW
桜沢エリカ
マーク・サーニー

じゅげむ特別編集
ゲームスクール大特集
ゲームクリエイターになる方法

新連載
こなみパラダイス

今月の話題作
ゼノギアス/NOëL〜La neige〜/天誅
プロ野球チームもつくろう!/テンエイティスノーボーディング/チョロQ3
ナイトメア・クリーチャーズ/ウルトラマン FIGHTING EVOLUTION
Neo ATLAS/ウインターヒート/慟哭そして…/バーニングレンジャー
愛しあう事しかできない/プリズムコート/ジャングルパーク

ローラ(Dの食卓2)

http://www.recruit.co.jp/jugemu/


いやぁ、
あまりの恐怖に
髪の毛が白くなっちゃいましたよ。
ステハニー★林からの
お★知★ら★せ
ぷ～。2月配布のプレプレVol.10（プレイステーション・クラブ会員向けCD-ROM）の内容が決定したのよ～ん。な、なんと2枚組！97年に放送されたCMがてんこ盛りになった超スペシャルCD-ROMがついてくるのよ！キャー！ハッキリ言って、持ってない友達に自慢できます。もちろん新作ゲームとかの情報もバッチシ充実。今年からプレプレの発行がドドーンと年6回に増えたことだし、こりゃ、入らなきゃソンですぜ、プレイステーション・クラブ。
＊「プレプレ」とは、プレイステーション・クラブ会員だけに送られるスペシャルCD-ROM。新作ゲームの情報とか人気ソフトの最強データが手に入ったりするぞ。
＊プレプレもらうならプレイステーション・クラブに入ろう！お問い合わせはプレイステーション・クラブ事務局まで。TEL：03−3266−7830
（10：00～17：30、土、日、祝日は休業）
今月のタコゲー
タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームのことなり。
ついに登場！思いっきり走りまくろう！
FORMULA1 97
レーシングゲーム
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント
飛ぶ！撃つ！走る！泳ぐ！登る！…凄い！
トゥームレイダー2
アクションアドベンチャー
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）ビクターインタラクティブソフトウエア
1万階の塔。頂上には何があるのか！？
スペクトラルタワーII
RPG
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
アイディアファクトリー（株）
怖さだけじゃない。シナリオもスゴイ。
バイオハザード2
サバイバルホラー
CD-ROM 2枚組
標準価格6,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）カプコン
ダンスで対決。やけにハマります。
Bust a Move
Dance & Rhythm Action
ダンスゲー
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）エニックス
PlayStation®
新発売
標準価格 18,000円（税抜）
SCPH-7000
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
©1998 Sony Music Entertainment Inc. An official product of the FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Limitd. Published under licence from PSYGNOSIS LIMITED. ©1997 PSYGNOSIS LIMITED. PSYGNOSIS™ and the PSYGNOSIS owl logo are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission. All rights reserved. Developed by Bizarre Creations. ©&TM 1997 CORE DESIGN LIMITED ©1998 Victor Interactive Softwear Inc. ©1998 IDEA FACTORY ©CAPCOM CO.,LTD.1998 ALL RIGHTS RESERVED. ©メトロ/フレイムグラフィックス/エイベックス・ディーディー/エニックス
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。●商品についてのお問い合わせ先（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

PlayStation

プレイ！PlayStation '98

第9回 怖いぞ！バイオハザード2とネグリジェ姿の林さん

林さん、1998年始まりました。

林「始まりました！」

—おめでとうございます。

林「ありがとうございます」

—なんであんたがお礼言ってるんですか？

林「私が歌手デビューしたお祝いかと思った」

—あぁ、そういえばCMで「ラララ、プレイステーション」唄ってるらしいじゃないですか。なんでも、音楽プロデューサーが、ここまでヘタなのもめずらしいって驚いてたとか。

林「ホメても何も出ないわよ」

—ホメてない。…まあいいや。ではこの冬の大きな話題『バイオ2』について。

林「パイオ2ー？」

—ダジャレはいいです。

林「いいですか」

—では早速。

林「へい。とにかく『バイオ2』は不気味です。ゾンビの群がウワーって襲ってくる。逃げても逃げてもしつこくついてくる。マジで怖い。どのくらい怖いかというと、ロックマン誕生10周年パーティーで感激のあまり泣きながらチューしてくれって抱きついてきたカプコンの偉い人、桑ニャンよりしつこくて怖い」

—それは怖い。

林「ビジュアルも半端じゃなく凄い。細かい部分にまで雰囲気があるのよ。リアリティを出すためにいろんな場所へ視察に行って、それをもとに舞台を創ったらしいわ。特にビール工場がいい感じで、とても熱心に視察したとか」

—ビール飲み放題だったからしいですよ。ところで、何より気になるのは女性キャラの服装なんですけど。

林「そういう歪んだあなたのために『バイオ2』ではショートパンツがより短くなった！…という予定が結局はもとのままに！」

—……。

林「他に聞きたいことある？」

—じゃあアイディアファクトリーの『スペクトラルタワーII』について。

林「これ、中で出てくる塔が1万階もあるから開発が大変だったんだって。納品の直前に6,753階でバグが出て『なんでこんなに階つくったんだよ』ってケンカになったらしいわ。もちろんバグは完全に直ってるし、ユーザーの皆さんも1万階だと登りがいあるわね。他には？」

—アートディンクの『ドミノ君をとめないで。』！

林「これ、ドミノ倒し型連鎖ゲーム。ドミノをパタパタ倒すことでいろんなイベントが起きるわけ。最後は街まで壊しちゃうのよね。楽しいぞ。それから『ドミノ君』っていうキャラクターがめちゃめちゃかわいい。すでにいろんなキャラクターグッズになってるから、街で見たら集めてみよう！」

—そういえば『ドミノ君』の完成打ち上げでアートディンクの人たちが六本木のクラブに出かけた時、某プログラマーはその場でお店の女の子と結婚の約束をしたらしいですよ。おめでとうございます。

林「おめでとうございます」

—今年は『バイオ2』に始まって『トゥームレイダー2』『ナイトメア・クリーチャーズ』『オーバーブラッド2』と怖い系のソフトがどんどん出てくる。そのへんのところで何か？

林「とにかく大作が揃ったって感じ。ビジュアルも凄いし、動きも凄い。スケールも凄い。世界観もしっかりしてる。それぞれ恐怖の演出は違うけど、とにかく怖い。マジで怖い」

—ネグリジェ姿の林さんより怖い！

林「…ホメても何も出ないわよ」

—…ホメてない。

ちなみに、『バイオハザード2』は美しいビジュアルと恐怖の演出がすばらしいサバイバルホラー。もはや説明も要らないと思うが、その恐怖は凄いぞ。しかもストーリーは練りに練られていて、まるで大作映画のようだ。恐怖ものが好きでない人も十分に楽しめる。これは、絶対、買いだ。

謎の宇宙人と死闘!!

BANPRESTO SPORTS バンスポ 号外

万博の目玉 ゴモラザウルス 古代怪獣 大阪城を完全破壊!?



15日午後、地中を移動していて行方がわからなかった古代怪獣ゴモラが、大阪城公園(大阪市中央区)に出現。"大阪市民のシンボル"として親しまれる大阪城を完全破壊した。さらに関係者の間で"ウルトラマン"と呼称される謎の宇宙人も出現し、死闘の末にゴモラを絶命させた。

きたる大阪万博の目玉として、科学特捜隊の手により会場に空輸されていた「ゴモラザウルス」が、兵庫県の六甲山上空で暴れだし落下、その衝撃で狂暴化し、周辺地区に被害をもたらす事態となった。政府は緊急対策本部を設置し、これを怪獣と認定。「ゴモラ」と命名し、防衛軍および科学特捜隊による駆逐を決定していた。

政府は地中を移動するゴモラに対し、後手を踏み続けていたが、大阪市中之島地区に出現した際に、発信器を取り付けることに成功。3度目の出現となった大阪城公園では周辺住民の避難もすみやかにおこなわれ、奇跡的に死者は出なかったが、大阪城天守閣がゴモラの手により完全に破壊されてしまう結果となった。

さらに、防衛軍と科学特捜隊がゴモラへの攻撃を開始して間もなく、関係者の間で"ウルトラマン"と呼称される謎の宇宙人が出現し、ゴモラと格闘。"ウルトラマン"の腕より発せられた、エネルギー光線と思われる攻撃により、ゴモラを絶命させた。ウルトラマンはその後上空に飛び去ったが、その行方は確認されていない。(関連記事6P)



大阪城公園で死闘を繰り広げるゴモラとウルトラマン(写真提供・防衛軍写真班)



2万tの巨体が大暴れ!!!

ゴモラ
南太平洋のジョンソン島で阪神大学の中谷教授らが発見した古代の恐竜。学名「ゴモラザウルス」身長40m体重2万t。

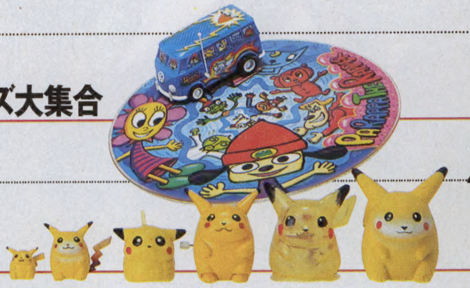
じゅげむ

Contents 1

1998 vol.3
March









表紙
アートディレクション●坪井碇

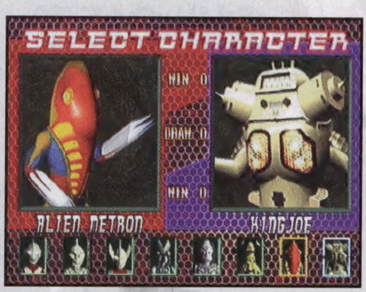


ウルトラマン Fighting Evolution
—ファイティングエボリューション—

侵略者を撃て!!

ウルトラマンVSバルタン星人!!
ウルトラセブンVSエレキング!!
宿命の対決がプレイステーションで甦る!! モーションキャプチャーにより、ウルトラマンの世界を超リアルな動きと質感で再現。フルポリゴン対戦格闘アクションゲーム『ウルトラマンーファイティングエボリューションー』の登場だ!!





⬆ウルトラマンや怪獣たちによる夢のバトルを再現。バルタン星人の白色破壊光線が、セブンのアイスラッガーが空を斬る！

⬅ウルトラマンVSバルタン星人の宿命の対決。モーションキャプチャーの採用によるリアルな動きは必見！



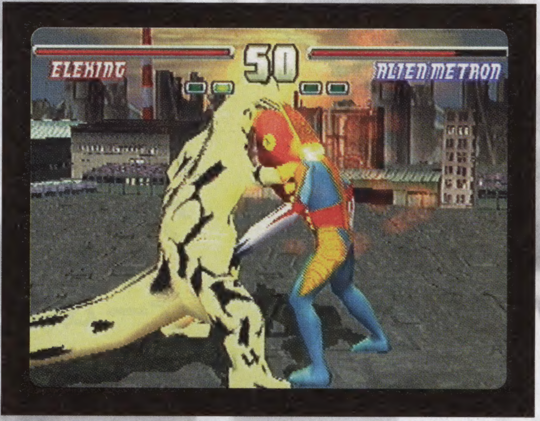
■プレイステーション用
対戦格闘アクション
■価格6800円（税抜）
■平成10年2月19日発売



⬅もちろんウルトラマン同士の対決も実現可能。ウルトラマンのスペシウム光線とセブンのエメリウム光線。はたしてどちらの必殺技が勝敗を決めるのか!?



➡フィニッシュサインが出たら必殺技を入力。画面が切り替わって、超燃えの必殺技が炸裂するぞ。もちろんウルトラマンの必殺技は、スペシウム光線だ！



⬆怪獣VS宇宙人の異色対決。エレキングの尻尾がうなる！

ダダ


地球侵略の準備のため、人間標本を採集しようとした宇宙人。テレポートと3つの顔を使い分けて、ウルトラマンを苦しめる。

キングジョー


ペダン星人の侵略用宇宙ロボット。4つのパーツに分離し、独立して行動ができる。怪力と分厚い装甲がセブンを苦しめた。

ウルトラマンタロウ


ウルトラの父と母の実子。ウルトラ兄弟の中でも最強パワーを誇る。東光太郎の肉体を借りている。必殺技はストリウム光線。

ウルトラマン


M78星雲からやってきた宇宙人。科特隊のハヤタ隊員と一体化している。身長40m、体重3万5千t。必殺技スペシウム光線等。

エレキング


ピット星人のボディーガードである宇宙怪獣。口から放電光線を発射し、尻尾を巻き付け、放電する攻撃が強力。

メトロン星人


タバコに人を狂わせる赤い結晶体を仕込み、人間同士を争わせる実験をおこなった知性派宇宙人。北川町に秘密基地を持つ。

バルタン星人


さまざまな超能力を使うため、宇宙忍者と呼ばれ恐れられる。故郷のバルタン星が爆発してしまい、宇宙の放浪者となる。

ウルトラマンセブン


M78星雲からやってきた。モロボシ・ダンと名乗り、侵略者から地球を守る。必殺技・エメリウム光線、アイスラッガー等。

BANPRESTO 株式会社バンプレスト
千葉県松戸市松戸1230-1 〒271-0092

バンプレストグループ テレフォンサービス バンプレストのゲームに関するお問い合わせはこちらに! 受付・10:00～16:00 月～金（土・日・祭日を除く） 03-3847-6320 電話番号はよく確かめてネ!

PlayStation

●価格はメーカー希望小売り価格です。●全国の有名デパート、スーパーでお求めください。●表示価格は、全て税別となっております。●写真、イラストと商品は多少異なる事があります。
※バンプレストはバンダイグループの一社です。

じゅげむ

Contents 2

1998 vol.3
March

じゅげむは月別編集と注目作システムで面白いゲームが
分かる! 選べる! 楽しめる!

じゅげむの「今月のソフトカタログ」ページにある「注目!」マークは、編集部が数々のゲームの中から特にオススメしたい良作ソフトに付けられるものです。注目ソフトに選ばれたゲームは編集部が責任を持ってやり込み、「今月のソフト・カタログ」→「注目ソフト・ピックアップ」→「ソフトGOOBOOレビュー」と3カ月にわたって紹介していきます

COMING SOON!! 3月

今後発売が予定されているタイトルの中からじゅげむが厳選したゲームを紹介しています。





先取りゲーム情報 85

BRAND NEW!! 2月

このページは98年1月12日時点で2月発売と発表されたゲームを掲載しています。





今月のソフトカタログ 139

NOW ON SALE!! 1月

先月のソフト・カタログで「注目!」マークが付いたものをさらにやり込んで、その面白さを追求して紹介するコーナーです。発売直後のHOTなゲームのワンポイント情報をお届けします。

注目ソフトピックアップ 175





注目ソフト評価確定 97年12月

読者のゲームに関する「声」を集めたじゅげむならではの評価システムです。

GooBooレビュー 183







今月の遊びトモダチ

ティリス
『バーニングレンジャー』

人々の平和と命を守るために、己の危険をかえりみず戦うレスキュー隊「バーニングレンジャー」。隊員はみな個性あふれる者ばかりだが、その中でもひときわ輝くのが、ヒロインのティリスだ。

彼女は幼い頃に災害で両親を亡くし、養護施設で育てられた過去を持っている。だからこそ、困っている人を見過ごせない情愛家に育ち、バーニングレンジャーに入隊する決意をしたのだろう。なんともいじらしい女の子ではないか。それ以外にも、彼女のエピソードはまだまだある。芸術的な才能を持ち、彼女の歌声には聴く者を感動させる力があるという。また、ぬいぐるみにハマっていたり、お風呂が好きだったり、意外に少女っぽい一面も覗かせるティリス。そんな彼女の魅力を知った上でプレイすれば、気分は最高に盛り上がるはずだ。

今月号掲載タイトルINDEX

じゅげむの1本！

Bust A Move
Dance & Rhythm Actiom

第3回は、ダンスゲームという新たなジャンルを確立したこの1本。えっ、パラッパじゃないかって？ このコーナーの審査基準はそんなに甘くないぜよ。



イカス、ポップ、キュート！ 心の底から熱くなれる華麗なダンスゲーム

DATA
- プレイステーション
- ダンスゲーム
- 98年1月29日発売
- 5800円
- 初回限定プレミアムCD付

文/元宮秀介　写真/早崎太郎

単純明解、ストレート。『Bust A Move』は、ダンスをテーマにしたアクションゲーム。内容はといえば、ひたすらにダンスをプレイするだけ。ところが、これが病みつきになるくらいに面白い。

キャラクターの操作はシビアだ。ボタンを押すタイミングが、画面に表示される指示から、ほんのコンマ1秒ズレてもダメが出る。おそらく遊び始めの頃は、なかなかワザを出せなくて苦労させられるはずだ。ところがコツは簡単なのだった。指示は二の次。奏でられるリズムにのる。ひたすらのる。このことにさえ気づけば、まるでスイッチが入ったように、とたんに楽しくなる。モニターのボリュームはできるだけ大き目に。体を揺さぶりながら、リズムに耳を傾ける。そうしているうちに、自然にリズムにのれてくる。カーッと燃え上がって、頭の中は真っ白だ。気がつけば、キャラクターはあれよあれよと華麗なワザを披露している。この気分の高ぶりが最高に心地よくて、何度でも何度でもプレイしたくなるのだ。

数々のCMや『ポンキッキーズ』などの仕事で知られるCGアーティスト・田中秀幸氏によるアートディレクションも見事。それ以上に「ダンス」にこだわって、お約束のイベントやストーリーの類を省いた潔さに拍手を送りたい。おかげで、ほんのつかの間のプレイで、心の底から熱くなれる。今やぼくらは、中世的ファンタジー世界を題材にした、旧態依然としたゲームに飽きている。『Bust A Move』に強く惹かれる気持ちは、そんなことをも気づかせる。

選ばれし理由
1. キュートなキャラクターデザイン
2. リズムと一体化する気持ちよさ
3. 映像・操作・音楽すべて「ダンス」にこだわった

このあと、すぐ！

選ばれし理由1 いままでにないキュートなキャラクターデザイン

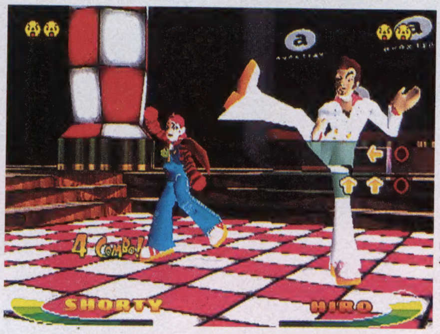
ダンスは楽しく踊り、魅せるもの。ある意味でダンスそのものが「ファッション」でさえある。ダンスをゲームにする以上、それを踏まえたデザインが要求されるのは当たり前のこと。その点で『Bust A Move』は、キャラクターデザインに田中秀幸氏を起用。ジャンルごとに細分化され、ファッションスタイルどころか、キャラクターイメージさえ違うダンスファッションを見事に表現している。それが各キャラの音楽とマッチし、背景のデザインと相まって、ダンスの楽しさを高めているのである。まさにダンスゲームにピッタリのキャラデザインだと言えるだろう。



⬇ロボットキャラ数あれど、こんなに可愛いのにはお目にかかれない



⬆ベビースーツ姿のケリー。ファニーダンスを披露する。かなりキテル



⬅ナルシストのヒロとダブダブファッションが印象的なショーティ。まさにキュート



⬆主人公的正当派キャラ、ヒートVSヒートの対決。とにかくキャラクターの印象は強烈。彼は宇宙から来た謎の力「ダンスエナジー・グループトロン」の力で、炎を自在に操ることができるという

選ばれし理由2 リズムと一体化する気持ちよさ

『Bust A Move』で得られる快感は非常にフィジカルなものだ。コントローラーの操作でリズムに乗り、次々と踊り続ける。実際に自分ではできないステップを踏んで、カッコよく踊れれば、独特の爽快感が得られる。コマンドを入力していけば、次々と難易度が上がっていき、より複雑なステップが踏めるようになる。そして、よりリズムに乗りきったというエクスタシーが高まっていく。指とリズムが一体化したとき、指だけではなく全身がリズムにとけ込んでいる。こんなエクスタシーはいままでのゲームにはなかった。



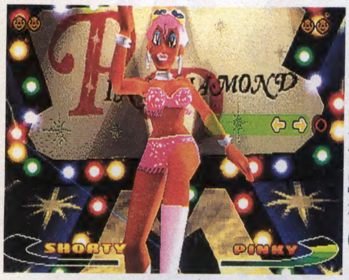
⬆ダンスがキマるとピストルを撃ちならすストライク。ちょっとアブない



⬆ヒロ君フィーバータイムの図。フィーバーという言葉が最も似合う奴

選ばれし理由3 映像・操作・音楽すべて「ダンス」にこだわった

ゲーム音楽特有のアッパーで乗り切る楽曲でありながら、絶妙にアレンジされたキャッチーなメロディ。独特のデザインで流れるようなステップを踏むキャラクター。リズムを阻害しないように精妙に調整された操作性。『Bust A Move』のありとあらゆる要素は、「ダンス」を全身で楽しみ尽くすためにこだわり尽くされている。今日は疲れたから、寝る前にちょっと気持ちよくなってみようなんて、ついコントローラーを握ってしまうソフトになっているのだ。



⬅「ソウルトレイン」さながらのステージ。ある年代以上には懐かしい



⬆いかにもダンサーといったファッションのフリーダ。こんなダンスデュオ本当にいそう

もっとディープなTOPICS



開発を行ったのはMETROという会社

元々某大手メーカーでゲームを作っていたスタッフが「自分のゲームを作りたい」と退社。METROに集結して、このゲームを開発したという。別に地下鉄に関係があるわけではないようだ。



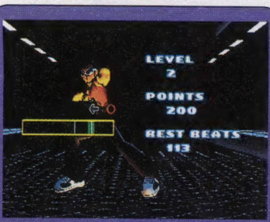
余計なイベント、物語がほとんどない潔さ

このゲームには面倒なイベントや会話シーンなど全くない。純粋にダンスを楽しむだけ。余計な部分をそぎ落としたからこそ、シンプルで手軽なものになったのだ。なんとさっぱりしていることか。



キャラクターデザインは田中秀幸氏

キャラデザイン＆アートディレクションは、田中秀幸氏。最近では『グルーブ地獄V』でもイカスセンスを披露した。気鋭のCGアーティストだ。とにかくカッコイイことがすべて。



プロダンサーをモーションキャプチャーした

各キャラクターのダンスは、プロダンサーの動きをモーションキャプチャーしたもの。しかも、キャプチャーした動きにゲームならではのハデなアレンジが加えられている手の込みようだ。

じゅげむの1本! Bust A Move Dance & Rhythm Actiom



⬆左から金井さん、白州須さん、渡辺さん、小林さん、そして矢田さん。ダンスゲームというわけで決めポーズ。なんだかとてもユニークなフリーズとなりました。どことなくドリフターズを彷彿とさせます。みなさん本当に仲がいい。こんなに仲がいいチーム見たことないです。

●受賞インタビュー

株式会社エニックス
渡辺泰仁(プロデューサー)
株式会社メトロ
矢田凡成(チーフデザイナー) 白須昇(デザイナー)
金井毅(プログラマー) 小林裕(サウンドデザイナー)

奇跡的偶然が生んだ『Bust A Move』

——そもそも「ダンスのゲーム」という企画はどこから?

渡辺　プロデューサーの立場で「ダンスゲーム」って面白いな。どこか作りたいなって言ってくれないかなぁと、考えていたんですよ。

矢田　僕らは僕らで、ダンスのゲームを作ってみたいなぁという思いはあって、うちの社長に企画は出していたんです。

渡辺　僕もメトロさんを訪問したときに、社長さんからいろんな企画を見せてもらったんですが、その中で「こんなのもあるんですけど」って出してくれたのが、このゲームの元だったんです。俺が欲しかったのはこの企画だ!と思いました。

矢田　そういう意味では、まさに偶然の出会いでしたね。

渡辺　僕にとっては奇跡したね。

ダンス知らずのスタッフが経験した製作悲話

——みなさん、クラブなんかには行かれるんですか?

白須　全然(笑)。だから、まずはダンスの研究からスタートですよ。ビデオカメラもってクラブに潜入……。

金井　ダンススクールでレオタード着て踊ってるところに、カメラ持って踊って行くんですから、一歩間違えれば変人ですよ(笑)。

小林　僕も、最初に「本物のノリを出さなきゃ」って、通勤の時間から何から、ずうっと音楽を聞きっぱなし。しかも、「そうか、こういう音づくりでこういう構成なんだな」って解析しましたよ。ディスコからヒップホップからテクノまであらゆる音楽を研究しましたね。

金井　本物のダンサーに踊ってもらった動きをキャプチャーして、アレンジしたのをもう一度見てもらって、直して…。やっぱり、動きがカッコよくないとオシマイですからね。ただ、プログラムして動きがカッコよくなるまで何度も何度も修正して…確かに苦しいんだけど、楽しかったですね。

矢田　僕ら自身、前は某大手メーカーで働いていたんですが、そこで売れ線ゲームの焼き直しみたいなことをずっとやらされてたんですよ。そのフラストレーションが爆発したのがこの『Bust A Move』。一日一回は踊ってくださいね(笑)。

渡辺　エニックスからは今後、もっといろんなタイプのゲームが出てくるので楽しみにしていてください。

——ありがとうございました。

僕らの最初の企画書では『ダンスメ〜ン』でした(笑)。(矢田)

さらにディープなPRESENT

エニックスさんのご厚意で『Bust A Move』の体験版をプレゼント。とにかく動きと音楽だけでも試して欲しい。官製ハガキで編集部『Bust A Move』係まで。よろしく。

実録「1本!会議」

第3回はなんとダンスゲーム。『Bust A Move』は虜になるほど気持ちいい。

今月は年末年始ということもあってかなりの激戦区であった。ミリオン確実の『バイオハザード2』はもはや薦める必要がないくらい必携のゲームタイトルだし、『グルーヴ地獄V』はとびきりユニークだが万人向けではない。最後までもめたすさまじい完成度の『ヨッシーストーリー』も大人のゲーム誌としてはもう一推しできなかった。と、いうわけで今回はあらゆる層の踊りたい気持ちを見事に胸踊らせた『Bust A Move』をオススメしたい。専門誌ではここまで注目していないかも知れないけど、じゅげむは思いきり1本ソフトにしてみたぞ。



⬆会議は相変わらず難航。ロムが未着のものもあり、判断不可能の場合、次回に繰り越す



⬇自称クラバーの営業アオキ。発表当初からBustに注目していた



英和辞典に載っていない「Bust a Move」の意

タイトルの英語はスラングなので英和辞典には載っていない。だいたいの意味は「動きをはじけさせろ!=キレて楽しく踊ろうぜ!」ってところ。いっちょ切れてみるといいかも。



なんといっても音楽の華やかさはGOOD!

「ショーティー」というキャラのステージ曲を作詞しているのはあの榎本加奈子さん。他にもサエキけんぞう氏や市井由理さんといった有名人も作詞・作曲を担当。サントラも2/11に発売予定だ。

この見開きの構成・文/里田実彦


待望のゲーム化第2弾!!
HELL PARK〈地獄遊園〉がキミを待つ!!
KODANSHA
海をテーマに建設中のテーマパーク
『シェルパーク』。
そのプレイベントの招待券を手に入れた
美雪は金田一を誘い、パークへと向かう。
だが、そこは血塗られた惨劇の待つ
〝地獄遊園〟だった。
完全オリジナルストーリーで
3月発売予定
金田一少年の事件簿
～地獄遊園殺人事件～
■ジャンル/推理アドベンチャー■予価/6.800円■発売元/講談社
PlayStation
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
原作「金田一少年の事件簿」週刊少年マガジン
©1998天樹征丸／金成陽三郎／さとうふみや／講談社／TYO
「金田一少年の事件簿～悲報島新たなる惨劇～」ザ・ベスト版 2.800円（税別）で発売中!!
Visitor Wo
ell Park

ゲームの天才 Vol.20

マーク・サーニーさんは、あの『クラッシュ・バンディクー』の生みの親。13歳で大学に入り、アタリ社で『マーブルマッドネス』を制作したという。かつて天才少年と呼ばれたゲームデザイナーの日本ゲーム論を聞け

取材・文/小島幸博
写真/刑部友康



この国で大ヒットを生んだとき きっと日本の気持ちになれるはず

13歳で大学の講座に アタリへは17歳で入社

ゲームと出会ったのは13歳の時、『インベーダー』でしたね。大学で遊びました(笑)。そのあとは趣味がふたつあって、ひとつは業務用のゲームをやること、もうひとつはソフトのプログラムを組むこと。76年から82年くらいまでですか、ちょうどアタリ社に入ったのが82年ですね。ゲームセンターにはたくさん通いました。大学があまり楽しいところではなかった。みんなとは年齢が離れていたし、ひとりでいることが多かったです。

アタリ社は珍しいところだった。当時ひとりでゲームを作ってた。プログラミング、企画、キャラクターデザイン、音楽、ぜーんぶ。で、コンピュータに優れた人を雇って、もうあとは勝手にやれ、というような感じだった。でもアタリに入った人たちはみんなゲームを作ったことがなかった(笑)。だから企画もいつもボツで、3番目に作ったのが『マーブルマッドネス』。ヒットしたのはたいへんうれしかった。

そのあとはセガ・オブ・アメリカに移ってマスターシステムの『3-Dメガネ』を作ったりモデムを作ったりしました。『ソニック2』を作った時は、中裕司さんとも仕事してましたよ。

クラッシュ2はやさしさを追求 日本のゲーム文化で成功したい

プレイステーションはマリオやソニックみたいなキャラクターがなかったね。だから、チャンス！と思って作った。『クラッシュ1』の時は、ちょっとだけ難しくないか、という意見がでました。だから面白さはそのままで、もうちょっと日本のカワイイ女の子でも遊べるようにやさしくしました。「やさしいゲーム」といってもふたつあって、ひとつは「親切」、もうひとつは「簡単」。ステージ作りも3000個の箱を僕が並べたし、リンゴはたぶん……1万個(笑)。バランスをとるのは時間がかかるよね。人によって違うところでつまずいて、ある人が得意なステージがある人には不得意という。難易度といってもその人のプレイスタイルによって違うので、不得意な部分だけがやさしくなるようなシステムも入っています。

今後は、ストーリー性のあるもの、探検性のあるものを作りたい。実は今度出す作品はアメリカでヒットしなくてもいいから、日本でヒットしてもらいたいですね。世界で一番強いゲーム会社が日本にあったから、日本語を勉強したんだけど、ゲームだけでなく、言語を勉強するときは文化も学ぶわけです。ですから、すごく面白いチャレンジですね。もし、日本でヒットできる作品が作れたら、本当に日本の気持ち、日本のハートを把握したことになって、すごくうれしいんです。

Mark Cerny

プロデューサー

マーク・サーニー●ユニヴァーサル・インタラクティブ・スタジオ社長。13歳で名門カリフォルニア大学バークレー校に入学。17歳でアタリ社に入社し、19歳で『マーブルマッドネス』を制作し、大ヒットさせた。85年にアタリ社を退社、セガと契約しアーケードゲームのハード開発に従事。92年にセガを離れクリスタル・ダイナミクスの設立に参加。94年に現在の会社の設立に加わり、ゲーム制作の総責任者を務めている。

マーク・サーニーさんご愛用の品



NSX タルガトップ

車のナンバーは「N.CORTEX」。これはクラッシュの大ボスの名前。こだわりだよな〜。

NEXT 次回は、いよいよ感動の最終回。名監督・小島秀夫さんが放つゲーム映像論のすべて。いま日本が世界に発信すべきジャパンゲームとは何か？

Cross G

オルタ・ストーリー
ゲームをめぐる

取材・文/大岡まさひ
写真/殿村誠士

女の子的世界とゲームと、男との関係

『愛しあう事しかできない』というゲームが発売される。「だって、先の事を考えたって仕方ないじゃない」「大切なのは、今、こうして愛しあっている事よ」原作は、そんなセリフが軽やかに響くコミック。100%女の子のための、だけど男も気になる、ラブストーリー。



桜沢エリカ

さくらざわ・えりか●高校生のとき、自販機本でマンガ家デビュー。独特のセクシーでポップな作風で人気を得る。ゲームは以前はファミコンの他、PCエンジンも持っていたそうだ。

女性読者の方々、こんにちは。突然ですが、桜沢エリカは好きですか？彼女の『愛しあう事しかできない』って作品があるんだけど、知ってる？好きになった相手の男の子がロンゲのゲイで、いつのまにやらそれが三角関係や四角関係に発展して……っていう、ポップでファニーなあのラブストーリーが、ゲーム化されてまもなく発売される▼「ゲームになった感想ですか？ちゃんと原作に忠実に作ってあるんで、なんかびっくりしてます。マンガでラフに描いた背景まで、そのとおりきちんと再現されてた(笑)。それと、私の絵はもともとあまりアニメ向きではいと思ってたんだけど、ゲームになってみて、ああ、けっこういいかなって思ったり」▼桜沢さん本人が言うように、これは原作の持つ雰囲気を最大限に生かした、ドラマを見る感覚のゲーム。メーカーの宣伝文句だと、「リアルタイム分岐が実現する参加型トレンディドラマ」ってことになる。でもとにかく、あの桜沢エリカのコミック世界がまんまゲーム化されて、成立してるところが一番興味深い。不思議なミスマッチのような気もするし、なんでこんな企画が今までなかったの？って気もする▼「私、最近のゲームの中に出てくるCGなんかには、すごく驚くんですよ。今すごいでしょう。ああいうのからすると、このゲームの絵は、「あれっ？」って感じがするかもしれない。でも、ゲームをよくやってる人に言わせると、逆にそこが新鮮みたいで。そういうものかって思いますけど」▼そうそう、ゲームだからゲーム的なテイストに染まってなきゃ、なんてことは絶対ない。すごいCGも複雑なゲームシステムも別に要らない……こともある。女の子だったらとくにそうかも▼「ただ、私のマンガは彼女が買って部屋に置いてるのを、彼が来て読むっていうパターンが多いらしいんです。だからゲームも、女の子が買って男の子にもやってもらえるといいですね」▼あ、鋭い。男性読者の方々。あなたも桜沢エリカ、けっこう好きじゃないですか？



PSソフト『愛しあう事しかできない』は2/11発売。3/15にはタワーレコード渋谷店で桜沢エリカさんを迎えた発売記念イベントも予定されている



MTV'S
MUSIC TELEVISION
ギャグ・ベンチャー
BEAVIS AND BUTT-HEAD
ビーバス&バットヘッド
ヴァーチャル・アホ症候群
PlayStation
アンタたちって、もうサイテー。
MIKE JUDGE
MTVのあの人気アニメが、ついにゲームに殴り込み！
悪ガキコンビがぶちかます超ナンセンスなストーリー展開で、
クールなギャングの仲間入りを目指せ。
さらに、くだらなさ200%のミニゲームが追い討ちをかける。
これまでのアドベンチャーゲームの常識を無視した、
史上サイテーのゲームに、キミの頭脳も大パニックだ！
好評発売中！！
価格5,800円(税抜)
ロンドンブーツ1号2号が吹き替え！
ビーバス＝田村亮
バットヘッド＝田村淳
大阪弁「超訳」＝高須光聖
ヤツらの行動についていけなくなったアナタに、攻略方法を伝授！！ ビーバス&バットヘッド ヴァーチャル・アホ症候群 ホームページ http://www.hand.co.jp/products/beavis/bvindex.html
©1995 Viacom International Inc. "MTV: Music Television", "Beavis and Butt-Head" and all related titles, logos, and characters are trademarks of Viacom International Inc. All Rights Reserved.
アンケートDEプレゼント
ゲット！ Get theキャンペーン
'98年1月29日〜3月31日
A賞 10名
TVリモコン対応トーキングフィギュア「The TV TALKERS」
B賞 20名
ビデオ3巻セット
C賞 30名
ボールペンセット
※詳しくは製品をご覧ください。
CIC ビデオ発売中
CICビクタービデオより、ビデオ(6巻)発売中。
MTV放送中
Tel. 03(3461)2121 D. FORM Tel. 03(3461)2552 Tel. 03(3409)3431
Tel. 03(3780)9920 Tel. 03(3796)1420 Tel. 03(3411)5435
Tel. 048(648)0908 Tel. 076(264)1447 Tel. 0263(35)3826
Tel. 058(263)3066 Tel. 054(255)2955 Tel. 0178(45)4537
VIACOM NEWMEDIA
GAGA
株式会社ビー・ファクトリー
〒107 東京都港区南青山2-18-2 竹中スリービル
TEL03-3403-4341
株式会社ギャガ・コミュニケーションズ
"PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

じゅげむ

DATA BANK

11/24 ▶ 12/28

一年でもっとも寒い季節がやって来ました。でもこの時期は、ナベとか暖か～いものが美味しいんだコレが。ゲームも年末～4月までビックタイトルが次々と発売され、まさに寒さ知らず！　今年の冬はナベとゲームで過ごしたい！　いいねえ。

最新週間売り上げ 12/15~12/21 Top20

1位 電車でGO!

●PS●タイトー●シミュレーション
●97年12月18日●5800円

227435p.



クリスマスには専用コントローラの売切れが続出。どうやら子供のクリスマスプレゼントに、と買っていったお父さんも多かったらしい。昔はせいぜい小さな電車の模型だったのに、今や本物に近い電車をプレゼントしてもらえる子供がうらやましい!?　でも子供にとってはソフトがなくても、あのコントローラだけで満足なんだろうな。

2位 グランディア

●SS●ゲーム アーツ／ESP
●ロールプレイング●97年12月18日●7800円

205222p.



このゲームは自在に視点が変えられる3Dフィールドが特徴。自由度が高い一方、向いている方角を見失いがち。そこで街で迷ったら、Xボタンのレーダー機能を使おう。上空から見下ろした図で、自分の居場所が把握できる。実はこの機能、体験版をプレイしたプレイヤーの声から生まれたそう。遊びやすく配慮されたのは嬉しいね。

3位 クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲！～

●PS●SCE●アクション
●97年12月18日●5800円

159244p.

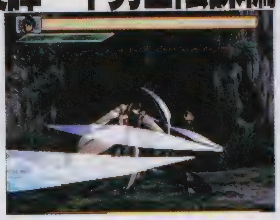


さらに魅力的なアクションが増え、今年も年末のテレビCMに出演しまくったクラッシュ。あの歌が耳に残り、困っちゃった人も多いハズ。今回はなんと、クラッシュの歌がフルコーラス完成してCDも発売されているのだ。タイトルはズバリ「クラッシュ万事休す」。これを聴けばキミの頭もクラッシュ！、一年中歌がコダマするぞ！

4位 るろうに剣心～明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編

●PS●SCE●ロールプレイング
●97年12月18日●5800円

80238p.

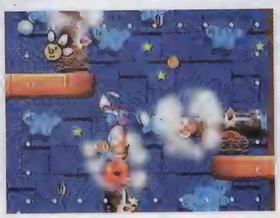


「ジャンプ」の主力作品だけあって、ゲームも人気が高い。主人公の性格をプレイヤーが選ぶことで、イベントや仲間が変わってくる…などゲームならではの楽しみ方もできる。そしてファンにとって一番嬉しいのは、やっぱりデートイベント。普段コミックのキャラに想いを寄せているファンにとって、コレはかなりチャンスだ!?

5位 ヨッシーストーリー

●N64●任天堂●アクション
●97年12月21日●6800円

58442p.



アップリケ風の背景、飛び出す絵本のようなステージ。SFC版でも定評のあった、ファンタジックな世界がさらにパワーアップ。でも難易度は前作よりも易しめなので、ゲームの雰囲気をたっぷりと味わいながら楽しむことができそう。まだまだ寒い季節ですが、このゲームで遊んでいれば、いつのまにか暖かいキモチになれるかも。

6位 64で発見!!たまごっち　みんなでたまごっちワールド

●N64●バンダイ●ボード＆テーブル
●97年12月19日●6800円

56376p.

7位 ポケットモンスター赤

●GB●任天堂●ロールプレイング
●96年2月27日●3900円

52506p.

8位 ポケットモンスター緑

●GB●任天堂●ロールプレイング
●96年2月27日●3900円

52215p.

9位 フロントミッションオルタナティヴ

●PS●スクウェア●シミュレーション
●97年12月18日●5800円

51410p.

10位 牧場物語GB

●GB●パック・イン・ソフト●シミュレーション
●97年12月19日●3980円

44435p.

11位 ゲームで発見！たまごっち2

●GB●バンダイ●シミュレーション
●97年10月17日●4286円

42641p.

12位 みんなのGOLF

●PS●SCE●スポーツ●97年7月17日
●4800円

41622p.

13位 ザ・コンビニ2～全国チェーン展開だ！～

●PS●ヒューマン●シミュレーション
●97年12月18日●5800円

39624p.

14位 ディディーコングレーシング

●N64●任天堂●レース●97年11月21日
●6800円

38392p.

15位 機動戦士Zガンダム

●PS●バンダイ●シューティング
●97年12月11日●7800円

35608p.

16位 RPGツクール3

●PS●アスキー●バラエティ
●97年11月27日●5800円

34997p.

17位 ハイパーオリンピック　イン　ナガノ64

●N64●コナミ●スポーツ
●97年12月18日●6800円

34338p.

18位 ロックマンDASH～鋼の冒険心～

●PS●カプコン●アクション
●97年12月18日●5800円

33775p.

19位 Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう!2

●SS●セガ●シミュレーション
●97年11月20日●5800円

25578p.

20位 サイドワインダー2

●PS●アスミック●アクション
●97年12月11日●5800円

24521p.

今週の50位 DJ wars

●SS●スパイク／ゲオ●シミュレーション
●97年12月18日●5800円

7566p.



クラブDJとなりパフォーマンスを披露するゲーム。必要なのはセンスと、人を楽しませようと思うキモチ。音楽CDのデータを読みこみ、レパートリーに加えることもできる。

「じゅげむDATA BANK」に掲載のデータは株式会社ブルート、株式会社デジキューブ、SRGタカミヤ株式会社スタンバイ、オリコンのご協力のもとに、じゅげむ編集部が独自に作成したものです。

NINTENDO64 Top10

1位 →2 ディディーコングレーシング
●任天堂●レース
●97年11月21日●6800円
33421p.

海原、雪道、そして次は宇宙へ 世界のすべてがサーキット

『マリオカート』で使えたショートカット。このゲームにも、やはりそういったのポイントがある。タイムを今より縮めたければ、各コースのショートカットは必ず成功させたいものだ。



2位 NEW ヨッシーストーリー
●任天堂●アクション
●97年12月21日●6800円
32547p.



ヨッシーのHP表示は左上の花。ダメージを受けると、花も痛そうに花びらを一枚散らすのだ。なるべく散らしたくない、ね。

3位 NEW 64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド
●バンダイ●ボード＆テーブル
●97年12月19日●6800円
26448p.



今までのたまごっちは、成長するまで時間が必要。でも今回は、ゲームをしていればドンドン成長！友達と比べっこもしやすいしネ。

4位 NEW ファミスタ64
●ナムコ●スポーツ
●97年11月28日●8800円
22033p.

5位 ↓3 爆ボンバーマン
●ハドソン●アクション
●97年9月26日●6980円
10469p.

6位 NEW 64大相撲
●ボトムアップ●スポーツ
●97年11月28日●7980円
7980p.

7位 NEW ハイパーオリンピック イン ナガノ64
●コナミ●スポーツ
●97年12月18日●6800円
7505p.

8位 NEW スノボキッズ
●アトラス●スポーツ
●97年12月12日●6800円
7049p.

9位 NEW バーチャル・プロレスリング64
●アスミック●スポーツ
●97年12月19日●6800円
6840p.

10位 ↓2 ぷよぷよSUN64
●コンパイル●パズル
●97年10月30日●5980円
5396p.

プレイステーション Top10

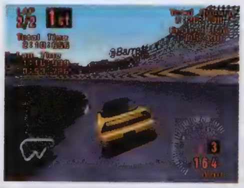
1位 NEW チョコボの不思議なダンジョン
●スクウェア●ロールプレイング
●97年12月23日●6800円
454591p.

みんなの幸せは、自分の幸せ そんな言葉が似合うゲーム

初心者に多いミスを一つ。敵から逃げてスピードクリアしても、得られるモノは少ない。それよりダンジョン探索そのものを楽しもう。アイテムを持ち帰れば、どんどん村も発展するよ。

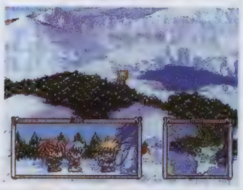


2位 NEW グランツーリスモ
●SCE●レース
●97年12月23日●5800円
348788p.



何と言っても、実在の国産車でレースができるのがたまらない！でもイチから全部は使えないので注意。世の中甘くないのネ。

3位 NEW テイルズ オブ デスティニー
●ナムコ●ロールプレイング
●97年12月23日●5800円
204252p.



このゲームには「食料」というアイテムがある。種類もグミキャンディ各種を始め、チーズに魚類・ポテトと豊富。居酒屋並み？

4位 NEW 桃太郎電鉄7ギーガボンビー誕生の巻
●ハドソン●ボード＆テーブル
●97年12月23日●5800円
148943p.

5位 NEW 電車でGO!
●タイトー●シミュレーション
●97年12月18日●5800円
130602p.

6位 NEW クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲!～
●SCE●アクション
●97年12月18日●5800円
123438p.

7位 NEW 機動戦士Zガンダム
●バンダイ●シューティング
●97年12月11日●7800円
103849p.

8位 ↓2 みんなのGOLF
●SCE●スポーツ
●97年7月17日●4800円
67400p.

9位 NEW RPGツクール3
●アスキー●バラエティ
●97年11月27日●5800円
50939p.

10位 NEW ぷよぷよSUN決定盤
●コンパイル●パズル
●97年11月27日●4800円
50744p.

セガサターン Top10

1位 NEW グランディア
●ゲーム アーツ／ESP●ロールプレイング
●97年12月18日●7800円
81225p.

SSユーザー待望の大作RPG 満を期してついに登場！

自宅などの宿泊できる場所では、体力回復・セーブ以外に食事ができる。食事をしながらパーティキャラたちと会話を楽むというものだ。一緒に冒険する仲間なら、心の交流が大切ってコト？

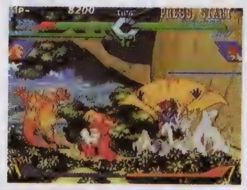


2位 →2 Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2
●セガ●シミュレーション
●97年11月20日●5800円
69924p.



シミュレーション部分のハマリ度もさることながら、試合の実況とレポートにも注目。かなりテンションが高くて盛り上がる！

3位 NEW X-MEN VS. STREET FIGHTER
●カプコン●格闘●97年11月27日
●7800円
64411p.



このゲームの醍醐味は、やはり空中コンボとハデな必殺技。特にストⅡキャラなど、初代ストⅡを思い返すと反則的な強さ。

4位 NEW この世の果てで恋を唄う少女YU-NO
●エルフ●アドベンチャー
●97年12月4日●7800円
45142p.

5位 ↓1 デビルサマナー～ソウルハッカーズ～
●アトラス●ロールプレイング
●97年11月13日●6800円
33081p.

6位 NEW セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
●セガ●レース
●97年11月27日●5800円
31426p.

7位 NEW シャイニング・フォースⅢ シナリオ1 王都の巨神
●セガ●ロールプレイング
●97年12月11日●4800円
24491p.

8位 NEW この世の果てで恋を唄う少女YU-NO限定版
●エルフ●アドベンチャー
●97年12月4日●9800円
14991p.

9位 NEW 悠久の小箱～OFFICIAL COLLECTION～
●メディアワークス●バラエティ
●97年12月11日●2980円
12920p.

10位 NEW サターンボンバーマン ファイト!!
●ハドソン●アクション
●97年12月11日●5800円
11631p.

ニンテンドウパワー ピックアップ

順調にラインナップが増えているニンテンドーパワー。タイトル数が多いため、このスペースですべてのソフトを紹介できないのが残念。全タイトルを知りたい人は、ローソンで無料配布されている情報誌「Loppiマガジン」をチェック。毎月の最新のラインナップが掲載されている。書換に必要な商品番号も記載された必需品の一冊。

WRECKING CREW `98

●任天堂●パズル●2000円●FX4、BX4

秀逸なパズルゲームとして有名な『レッキング・クルー』が登場！　FC版そのままのオリジナルモードと、対戦パズルゲームとなった98年度版を収録。今後もFCリメイクソフトは登場するのか？注目したい。



MOTHER2

●任天堂●ロールプレイング●1000円●FX6、BX4

N64版での発売が待たれる『MOTHER』シリーズ。糸井重里氏の独特のセンスは、時間がたっても色あせていない。本誌読者ページの「オレゲースフラッシュ」にも投稿が絶えない作品。未体験の方はどうぞ。



トルネコの大冒険 ～不思議のダンジョン～

●チュンソフト●ロールプレイング●1000円●FX3、BX3

12月に発売になったばかりの『チョコボの不思議なダンジョン』の、シリーズ一作目。『チョコボ』で初めてダンジョンものを遊んだという人は、この機会にぜひプレイしてみては？　オリジナルの発売は93年。



コンビニ・データバンク

デジキューブ ラインナップ

「期待の新作ランキング」で、1年近く1位をゲットし続けてきた『バイオハザード2』がついに発売。もちろんコンビニでも発売される。また、2月に発売される『ゼノギアス』と『Project-V6』には予約特典もついている。買おうと思っている人、今ならまだ間に合うぞ！　そして今月のコンビニ専用ソフトは『NOON』。

トゥームレイダー2

●PS●ビクターインタラクティブ●アクション●98年1月22日●5800円

ベニスやチベットなどの奥地から海中まで……3Dポリゴンのリアルな世界を探検できる。高度なアクションと銃を撃つ気持ち良さもグレードアップ。前作はPS・SSともに発売されていたが、今回はPSのみ。



AZEL ～パンツァードラグーンRPG～

●SS●セガ●ロールプレイング●98年1月29日●6800円

セガの名作シューティングが、CD4枚組の大作RPGになり登場。一風変わったカンジのシューティング風バトルが新鮮。マルコンにも対応しているので、コレを使えばよりリアルな操作感を味わうことができる。



ゼノギアス

●PS●スクウェア●ロールプレイング●98年2月11日●6800円

スクウェア初のロボットアニメ風RPG。バトルは格闘ゲームのように技をコマンド入力して戦うが、アクション要素はない。アクションゲームが苦手な人でもOKだ。みずからを「裏FF」だと語る、その真相は？



その他のラインナップ

Project-V6 ●PS●ゼネラル・エンタテイメント●シミュレーション●98年2月26日●5800円	桃太郎電鉄7～ギーガボンビー誕生の巻～ ●PS●ハドソン●ボード&テーブル●97年12月23日●5800円	バーガーバーガー ●PS●ギャップス●シミュレーション●97年11月27日●5800円
バイオ　ハザード2 ●PS●カプコン●アドベンチャー●98年1月29日●6800円	チョコボの不思議なダンジョン ●PS●スクウェア●ロールプレイング●97年12月23日●6800円	X-MEN VS. STREET FIGHTER ●SS●カプコン●格闘●97年11月27日●7800円
ボンバーマンワールド ●PS●ハドソン●アクション●98年1月29日●5800円	ザ・コンビニ2～全国チェーン展開だ！～ ●PS●ヒューマン●シミュレーション●97年12月18日●5800円	ぷよぷよSUN決定版 ●PS●コンパイル●パズル●97年11月27日●4800円
NOON ●PS●マイクロキャビン●パズル●98年1月29日●4800円	フロントミッションオルタナティヴ ●PS●スクウェア●ロールプレイング●97年12月18日●5800円	加藤一二三　九段　将棋倶楽部 ●PS●ヘクト●ボード&テーブル●97年11月27日●4800円
街 ●SS●チュンソフト●アドベンチャー●98年1月22日●5800円	ロックマンDASH～鋼の冒険心～ ●PS●カプコン●アクション●97年12月18日●5800円	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！2 ●SS●セガ●シミュレーション●97年11月20日●5800円
ブレス オブ ファイア Ⅲ ●PS●カプコン●ロールプレイング●97年9月11日●5800円	風のクロノア ●PS●ナムコ●アクション●97年12月11日●5800円	ミニ四駆爆走兄弟レッツ&ゴーWGPハイパーヒート ●PS●ジャレコ●シミュレーション●97年11月20日●5800円
OPTION　チューニングカーバトル ●PS●エム・ティー・オー●レース●98年1月15日●5800円	サターンボンバーマンファイト！！ ●SS●ハドソン●アクション●97年12月11日●5800円	ギャロップレーサー2 ●PS●テクモ●スポーツ●97年11月20日●5800円
ドミノ君をとめないで。 ●PS●アートディンク●シミュレーション●98年1月8日●5800円？	マリア～君たちが生まれた理由～ ●PS●アクセラ●アドベンチャー●97年12月11日●6800円	アインハンダー ●PS●スクウェア●シューティング●97年11月20日●5800円
スーパーライブスタジアム ●PS●アクエス●スポーツ●98年1月1日●5800円	ABE a GOGO ●PS●ゲームバンク●アクション●97年12月11日●5800円	ブラッディロア ●PS●ハドソン●格闘●97年11月6日●5800円
GTグランツーリスモ ●PS●SCE●レース●97年12月23日●5800円	メルティランサー Re-inforce ●PS●イマジニア●シミュレーション●97年12月4日●6800円	マジカルドロップⅢ～よくばり特大号！～ ●PS●データイースト●パズル●97年10月30日●5800円
テイルズ　オブ　デスティニー ●PS●ナムコ●ロールプレイング●97年12月23日●5800円	A5　A列車で行こう5 ●PS●アートディンク●シミュレーション●97年12月4日●6800円	全日本プロレス　FERTUNING VIRTUA ●SS●セガ●格闘●97年10月23日●5800円

期待の新作Top10

1位 ↑3 ドラゴンクエストⅦ

●PS●エニックス●ロールプレイング●未定●価格未定　**913p.**

いまだ明らかにならないDQⅦだが読者の期待は高まるばかり

DQの世界観を確立するものの一つに、すぎやま氏の音楽がある。PSになれば、音色もいちだんと美しくなるのだろう。画面に流れるすぎやま氏のクラシックを、一日も早く聴いてみたいね。



2位 →2 parasite　EVE

●PS●スクウェア●ロールプレイング●97年3月19日●価格未定　**769p.**



人気の高いこの作品も、ついに発売日が決定。舞台となる97年のクリスマスは過ぎてしまったけれど、発売が待ち遠しい。

3位 ↑4 ゼルダの伝説　時のオカリナ

●N64●任天堂●ロールプレイング●98年4月下旬●6800円　**508p.**



次回作は3D。弓を射るなどのアクションはもうおなじみだ。でも3Dだと、初めて見た時のような新鮮さを感じるのはナゼ？

4位 ↑5 スーパーロボット大戦F～完結編

●SS●バンプレスト●シミュレーション●98年春●価格未定　**435p.**

5位 ↑7 MOTHER3　奇怪生物の森

●N64●任天堂●ロールプレイング●未定●価格未定　**341p.**

6位 →6 サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～

●SS●セガ●アドベンチャー●98年4月4日●価格未定　**316p.**

7位 NEW ゼノギアス

●PS●スクウェア●ロールプレイング●98年2月11日●6800円　**247p.**

8位 NEW EVE the lost one

●SS●イマディオ●アドベンチャー●98年3月12日●7800円　**199p.**

9位 NEW メタルギアソリッド

●PS●コナミ●アクション●98年未定●価格未定　**192p.**

10位 ↓8 鉄拳3

●PS●ナムコ●格闘●未定●価格未定　**178p.**

上記のデータは98年1月10日現在のものです。

じゅげむ News Press

最新情報満載!

Topics

今年のゲーム業界の動向を探るため、97年の主な事件を総まとめ!!

激動の97年を終えたゲーム業界。いま、98年の新たな動向が見え始めた!?

今年はN64とSSの展開に注目が集まる

97年は、かつて次世代機という肩書きで華々しく登場したNINTENDO64やプレイステーション、そしてセガサターンがさらに成熟していった年であった。なかでもPSは、97年8月20日に全世界生産出荷累計2000万台を達成、12月には年内中に国内1000万台を突破することが発表され、94年1月の発売以来、3年で家庭用ゲーム機シェア1位の座を勝ち取っている。

一方任天堂は、いかにPSに奪われたシェアを挽回していくかを模索した年であった。特に、今年の6~7月に発売が予定されている64DDに関しては様々な展開が発表され話題を呼んだ。ゲームボーイのソフトをN64で楽しめる「64GBパック」、ビデオ/マイク端子を装備し画像などをN64に取り込める「キャプチャーカセット」など、任天堂は様々なオプション機器を用意して、N64をハード・ソフトの両面から進化させようと図っている。これには「たまごっち」と並ぶ97年の大ヒット『ポケモン』を、98年ではN64というプラットフォームで大ヒットさせるという目論見も含まれているが、現状で拡張性に乏しいPSに機能面から差をつけるというコンセプトにも見え、98年のゲーム機戦争では重要な一要素になりそうな気配だ。

そしてセガサターンである。ハードの数から見ればPSにかなりの後れをとってしまったSSだが、前々から噂されていた「サターンの進化形」が今年の春あたりに浮上してきそうな気配もあって目が離せない。

98年の始まりを告げた雪が溶け、春が見え始める頃には、PS、N64、SSの次の展開が、確かに見えてくるはずである



⬆国内300万本、アメリカで150万本という記録を打ち立て、PSのシェア拡大に大きな貢献を果たした『ファイナルファンタジーVII』



➡国内総生産累計1000万台突破記念として作られたミッドナイトブルーのPS。プレゼント用に用意された台数が、100台だけという「超レア」ものだ



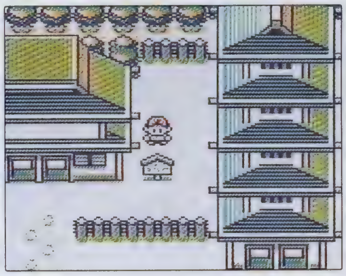
⬅任天堂の隠し玉「ポケットカメラ」。ゲームボーイで楽しめるデジタルカメラだ



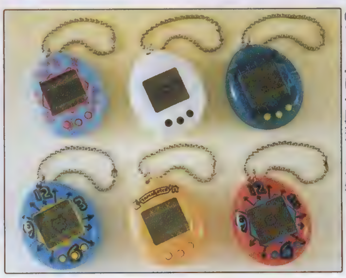
⬆『ポケットモンスター』のデータをN64で利用できる「64GBパック」



⬆いま最も注目のハード「64DD」



➡3月下旬に発売が予定されている『ポケットモンスター金・銀』。98年も『ポケモン』の年となるか!?



⬅97年で忘れてはならないのが、この「たまごっち」。98年に入って、そのブームは一段落した感じ

1997年ゲーム業界の主な事件

セガ・バンダイ合併~解消	昨年一番の大事件、セガとバンダイの合併~解消事件。この件の余波はいまだに各所に残っている。
『FFVII』300万本突破	発売初日で143万本を売り、最終的には300万本の大台すら突破してしまった『FFVII』。
スクウェアUSA始動	昨年始動を始めた「スクウェアUSA」。その第1弾が『パラサイト・イヴ』だ。
PS国内総生産1000万台突破	年内に国内1000万台を突破すると発表されたPS。キャンペーンも大々的に行われた。
『ドラクエVII』、PSで発売決定	97年3月にPSでの制作開始が発表された『ドラゴンクエストVII』。発売は98年末との見方が濃厚。
CESA、ゲームに独自規定を設定	97年7月、CESAは、テレビゲームの暴力・性表現などに関するガイドラインを発表。
ローソンで「ニンテンドー・パワー」開始	ローソンで開始されたスーパーファミコンソフトの書き換えサービス「ニンテンドー・パワー」
『ポケモン』大人気	いまでも月間20万本も売れているという『ポケットモンスター』。ゲームボーイ復活の立役者だ。
アニメ『ポケモン』で小学生倒れる	年末放映分の『ポケモン』のTVアニメで、見ていた子供達が光過敏性てんかんで倒れるという事件が。
日本中を席巻した「たまごっち」人気	大ブームとなった「たまごっち」。N64版、GB版、PC版、さらにはPHS版「たまぴっち」も登場。
松下のM2、ゲームから撤退	3DOの後継機として期待されていた松下の「M2」がゲームから撤退。家庭用通信端末として再スタート。
CSKグループ、アスキーを買収	セガの親会社であるCSKがアスキーを買収。セガの副社長にアスキーの社長が就任するという見通しも。

Event

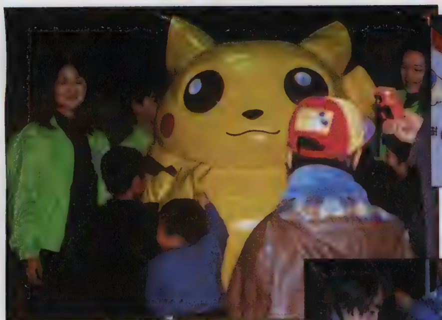
貴重ポケモン「ミュウ」プレゼントも！
ワールドホビーフェアのベ13万人の人出

会場のいたるところでハイパーヨーヨー

子供たちの間で現在流行しているゲーム＆ホビーが一堂に会する展示会「次世代ワールドホビーフェア」が、1月10日、11日に幕張メッセで開催され、総来場者数がのべ13万人以上を越える人出で大いに賑わった。

「第2回ポケモンカード公式トーナメント」やミニ四駆の大会「スーパードームグランプリ」など、多くのイベントが企画され大成功を収めたほか、任天堂、ソニー・コンピュータエンタテインメント、セガ・エンタープライゼスの3大ハードメーカーが一堂に会し、『ゼルダの伝説　時のオカリナ』のデモプレイをはじめ、発売直後の『クラッシュ・バンディクー2』『ソニックR』『グランディア』などの新作タイトルも登場。ステージ上でのゲーム大会ほか、数々のアトラクションが披露された。

子供たちの熱い要望に応えるべく『ポケモン』も、着ぐるみピカチュウや関連グッズなどが多数出展された。3月下旬発売予定のGB用ソフト『ポケットモンスター金＆銀』のフリープレイ台も設けられ、訪れたファミリー、子供たちともに満足できる1日となった。今後の日程【2月1日・大阪ドーム】【2月8日・札幌コミュニティドーム】【2月15日・ナゴヤドーム】。



⬆着ぐるみピカチュウに子供たちが群がる光景が見受けられ、あらためて『ポケモン』人気の高さがうかがえた



⬆『ポケモン』やゲームの人気キャラクターも登場し、訪れた来場者の注目を集めていた





⬅⬆ちびっ子たちに大人気だったミニ四駆大会と、ポケモンカード大会。ほかにもハイパーヨーヨーエリアチャンピオンシップなども開催され、一時も飽きないイベントに

Event

段位認定やモンスタープレゼントも
モンスター甲子園4千人の頂点決まる

出場モンスターはベニヒメソウが席巻

累計出荷枚数も60万枚を突破したPSソフト『モンスターファーム』（テクモ）の「第2回モンスター甲子園全国大会」が、'97年12月23日にお台場の有明・TFTホールで開催された。全国の予選大会を勝ち抜いた40人のブリーダーたちによる白熱したバトルが激しく展開され、会場は興奮のるつぼと化した。

また、段位認定コーナー、勝ち抜きバトル大会のほか、通常発見の難しいモンスター（オ・ヤージ、ヴイゴールなど）を自分のモンスター図鑑の中に保存してくれるプレゼントもあった。



⬆会場は出場者への声援が飛び交い、ブリーダーの一挙一動の駆け引きに盛り上がった



⬇見事参加者4000人の頂点に登り詰めた、関東地区代表の小学6年生の松本浩二くん

Topics

気になる動向ポケモンアニメ
テレビ東京に放送再開の声続々

局側も物理・内容的に問題ない作品に鋭意

'97年12月16日にテレビ東京系列で放送されたアニメ「ポケットモンスター」を見ていた子供たちが、次々とけいれんやひきつけを起こして病院に運ばれる騒ぎとなった事件。過去にテレビゲームなどで同様のケースがあり、米、英、仏で被害が報告されている。ゲーム業界ではすでに点滅やフラッシュ手法を危険視しており、この事件が制作側の調査ミスであることは否めないだろう。同局では米、英に調査チームを派遣し放送、制作ガイドラインや規制について調査中。1月13日現在も放送再開の日程は未定。



⬆これが問題と思われるシーン。ピカチュウの雷撃でミサイルを撃破。その後5秒間にわたって赤、青、赤、青……と106回点滅を繰り返した

Event

『Dの食卓2』の対応ハードは3月発表！
ローラの誕生会飯野氏のよもやま話

ヴァーチャル・タレントとしても活躍しているワープのおなじみのキャラクター「ローラ」。昨年12月13日、14日に飯野賢治と一緒にローラの誕生日を祝おうという名目のもと、全国各地でイベントが開催された。報道、ユーザーから大いに動向が注目されている『Dの食卓2』の画面公開も行われ、訪れたファンには満足できるイベントとなったはず。



⬆飯野氏から普段は聞くことのできない業界情報や99年発売予定のRPGの話も

Topics

新たなプロモーションの形を提示
ガソリンスタンドでゲームソフトを配布

ゲームメーカーのESP／クインテットはエッソ石油株式会社と提携し、現在開発中のSS用レーシング・アドベンチャーゲーム『CodeR』の体験版をプロモーションの一環として、3月のエッソオイルキャンペーン時に一部のエッソのスタンドで無料配布する。これまでショップやコンビニでの配布はあったが、ガソリンスタンドでは初めての試み。



⬆12月19日にセガ本社で行われた制作発表会の1コマ。今後も共同キャンペーンを続けていく

Topics

電源不要のガチャポンで業界活性化
発電してから遊ぶ省エネゲーム登場

セガ・エンタープライゼスは、発電機を内蔵した低年齢層向けの業務用ゲーム機「グルグルッチヨ」を開発した。プレイヤーは遊ぶ前に本体に付いたハンドルをまわして発電させる。それを電源として使用するため、外部電源が不要となり、設置場所を選ばない。今後、消費電力の少ない液晶画面を使用したビデオゲーム機への応用を検討している。



⬅スロットマシンのように数字が揃えばカプセルが出てくるような、ゲーム性を持たせたタイプも実用化

Event

第2回名人戦もレベルの高い熱戦が展開
自身の力量を試す機会 ぷよぷよ大会大盛況！

ぷよグッズも好調な売れ行き

パズルゲームの超定番『ぷよぷよ』のN64、PS、SSのぷよマスター大会が、昨年12月14日、21日、23日に幕張メッセで開催された。来場者は本戦への切符を賭けて予選大会に臨み、ハイレベルな攻防を繰り広げた。

23日は全日本ぷよ協会から初段以上に認定されたプレイヤーのみが参加できる第2回ぷよ名人戦も行われ、初代名人を激しい接戦の末下した、三須健太郎君（16歳）が見事名人の座に輝いた。また、本イベントの特筆すべき点として、CSA会員の有志による陰ながらの尽力が目を引いた。



⬆10連鎖なんて当たり前の世界。しかしそれを相殺できるプレイヤーたちこそ、段位取得者なのだ

⬇好評だったコスプレ大会。出場者は衣装もさることながら、趣向を凝らした演出で会場を沸かした



New Goods

オリジナル特製付録も付いてくるッ！
バイオの世界をより深く 専用コントローラ発売

使いやすさを追求 シャープなデザイン

アスキーは、1月29日に発売されたPS用ソフト『バイオハザード2』（カプコン）をより深く、リアルに体験することができる「バイオハザード2専用コントローラ」を、2月26日に発売する。

価格：3千3百円

このコントローラは、銃やナイフを構える、ダッシュといった一連のアクションを使いやすい位置にボタン配置し、入力ミスを確実に防ぐ設計で主に操作性の向上を目指したデザインに仕上がっている。加えて、方向キーに上下左右組合せ式の「2パーツ構造」を採用しているのにも注目だ。



⬆拳銃のグリップ部分をモデルとして開発された「ガン・グリップ」が臨場感を一層高めてくれる

⬆完全オリジナルの特別付録として「特製ハーブ」と「メモリーカード用シール」も同梱されるぞ！

Event

『パラッパ2（仮）』の制作開始発表もあった
パラッパの新年会 年始めの1日を満喫

抽選で選ばれた招待客400人と報道関係者200名弱が参加できた「パラッパラッパーNEW YEAR PARTY」が、1月8日に赤坂BLITZで開催された。当日は松浦雅也氏も出演し、他のアーティストとともに、タマネギ先生のカンフーラップなどを生演奏。それにあわせて、デカコントローラを使用したゲーム大会は大いに盛り上がった。



⬆パラッパ以外に、クラッシュくんもゲスト出演していた。ふたりはダンスに会わせて踊っていたぞ！

Topics

3つの新ネットゲームの製品公開も行われた
『QUAKE II』大会 熱いバトルが展開！

昨年12月19日に、対戦ネットゲーム『QUAKE II』（アクティビジョン・ジャパン）の報道向けゲーム大会が開催された。一定のフィールドで時間内に何人倒せるかを競う形式で行われ、開始と同時に、会場は歓声と悲鳴とが入り交じった熱気に包まれた。テクニックもさることながら、使った武器が勝負の分かれ目となっていた。



⬆神業のごときテクニックを披露した渋谷洋一氏。鍛え抜いた熟練の技に脱帽！

Topics

低年齢層にも受け入れられるキャラクター
東京ゲームショウ'98春 メインビジュアル決定

3月20日～22日（20日は特別招待日）に開催される国内最大のゲーム展示会「東京ゲームショウ'98春」のメインビジュアル・コンテストは、応募総数317点が寄せられ、その中から見事大賞に輝いたのは神奈川県在住の高校3年生・佐藤圭さん（18歳）の作品。表彰式は、3月20日のゲームショウ会場で行われる。



⬅誰でも親しみやすく、ファンタジー色の強いキャラクター

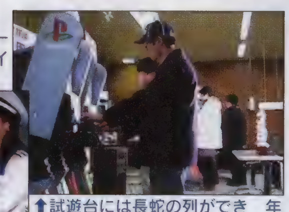
Event

店頭即売会では着ぐるみも登場
『電車でGO！』 JR福島駅でイベント

専用コントローラ品切れ店も出た

'97年12月13日～14日の2日間、JR福島駅ほかで開催された「東北本線開業110周年記念イベント」にPS用ソフト『電車でGO！』（タイトー）がブース出展し、発売前とあってか鉄道ファン、一般客とともに大いに注目を集めた。他にも、12月18日の発売日には銀座・山野楽器本店で店頭即売会も行われ、CMでお馴染みの着ぐるみの街頭パフォーマンスで売り上げ促進に貢献した。

また、発売当初、専用コントローラの品薄状態もあったようだが、この号が発売される頃には解消されている見通し。



⬆試遊台には長蛇の列ができ 年代、男女問わず、幅広い年齢層がプレイを楽しんでいた

⬇ゲーム大会は、鉄道ファン＆一般客が見守る中、息詰まるプレイが展開された



じゅげむ 国際面

世界発！ 新作ニュース

年末年始、海外で絶好調のNINTENDO64

NOAがN64の7タイトルを39.95ドルに値下げ

任天堂アメリカ（NOA）が、新年早々N64向け人気ゲーム7タイトルを39.95ドルに値下げし、1月26日から売り出す（Business Wire発）。値下げの対象となるタイトルは、『Super Mario 64』『Mario Kart 64』『Star Fox 64』『Cruis'n USA』『Wave Race 64』『Star Wars: Shadows of the Empire』『Turok: Dinosaur Hunter』。いずれもミリオンセラーのタイトルだ。

ちなみに、某市場データによると「32／64ビット」「16ビット」「ハンドヘルド」の3分野すべてで、NOAはトップ・セールスを誇り、小売収入のシェアは96年の44％から55％へと上昇、ついに独りで過半数を占拠してしまった。

クリスマス・プレゼントに飛び交った100万台のN64

好景気に沸いた米国クリスマス商戦だが、任天堂は恩恵を大いに享受したようだ（Business Wire 発）。同社累計によると、クリスマスには100万台ものNINTENDO64が子供たちにプレゼントされたという。電話サポート・スタッフを200人常駐させ、全米からの問い合わせに備えた任天堂アメリカのホクホク顔が見える。任天堂曰く「PSの出荷台数を上回った」とか。97年の全世界の出荷台数は、PSが2650万台（11月末日調べ）、N64が1150万台（9月調べ）と、1500万台もの差があったが、どれだけ埋まったか？ぜひ、国内もがんばってほしいものだ。

●データ提供 GameJapan
(http://www.recca.co.jp/)
GameJapanは世界のゲーム情報満載のオンラインメディア。レッドゾーンぎりぎりネタ、超業界通ネタを毎週火曜日アップデート！

Flash News

Topics ポケモンX'masツリー一目見ようと全国から



まだまだ衰えを見せない『ポケモン』(任天堂)人気。昨年12月13日～25日までの期間「劇場版ポケットモンスター」の公開決定記念と子供たちが夢を抱くクリスマス時期に合わせて、JR新宿駅新南口前に巨大なポケモンクリスマスツリーが設置された。ツリーの周りには子供連れのファミリーやカップルが囲み、設置期間中は主に待ち合わせ場所として広く利用された。

↑13日にはピカチュウの着ぐるみも登場。たちまち黒山の人だかりが

Topics 新年明けて間もなくでかい奴らがやって来た



好評発売中のPSソフト『オレっ!トンパ』(ウーピーキャンプ)。ゲーム中の主人公トンパと、そのライバル豚君が、正月気分も抜けきらないじゅげむ編集部に、正月祝いを持ってやって来た。手伝いぐらいしてくれるのかと思いきや、遊びに来たと言う。彼らはそのでかい図体にも関わらず所狭しと熱い戦いを繰り広げる。できればトンパ達にはゲームの中だけで暴れてもらったほうが良さそうだ。

↑しっかし、でかい割にはすばしっこく動き回ってくれて……。編集部は仕事になりませ～ん。

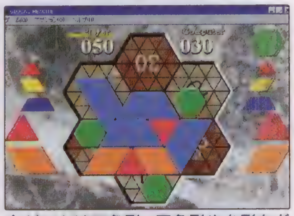
New Goods 通信機能付きロックマンゲーム



←この携帯ミニゲームのデザインはロックマンフェイスなのだ!

生誕10周年を迎えたカプコンの人気キャラクター「ロックマン」を題材にした通信対戦機能を備えた携帯ミニゲーム『ロックマンX』が、日本フレックスより3月に発売される。「攻略モード」で次々出現する敵やボスキャラを倒すと手に入るパワーアップアイテムでXを鍛え、「対戦モード」で友達同士や他プレイヤーと自分の育てたXで対戦することができるのがウリ。価格:2,480円

Topics 思考型パズルゲームに各誌とも苦戦!



'97年12月5日に発売された新世紀思考型パズルゲーム『GLOCAL HEXCITE(グローカルヘキサイト)』(NECインターチャネル)を用いたゲーム雑誌対抗ゲーム大会が、12月18日、NEC三田ハウス芝倶楽部で開催された。ルールや操作性はシンプルながら、奥の深いゲーム性に大会は混戦したが、会場は終始和やかな雰囲気。気になるじゅげむ編集部の結果はというと……。

↑ゲームは三角形、四角形や台形など7種類の手駒を置いてポイントを取っていくというもの。ハマるぞ!

New Goods キーチェーンゲーム「テトリスJr.2」



←キーチェーンゲーム人気も手伝って、再びブームになるか注目される

爆発的ヒットを飛ばし、一時期女子高生やサラリーマンなどの間で必須アイテムとなった「テトリスJr.」の第2弾が、キーチェーンゲームの老舗ヒロから発売され人気を呼んでいる。この「テトリスJr.2」は、ピースを左右に動かしたり回転させたりといった基本ルールを踏襲しているほか、爆弾入りのピースも出現して爆発によって連鎖反応を起こせるルールも搭載している。価格:1,000円

Event ハドソンならでは高知への桃鉄ツアー



ハドソンでは、昨年12月23日に発売されたPSソフト『桃太郎電鉄7』(価格:5,800円)の発売を記念して「JASでいく桃鉄・高知への旅　桃鉄ツアー」を企画した。日程は3月21日～22日の1泊2日で、本物の桃太郎電鉄(土佐電鉄)に乗っての市内観光や今春発売予定の『爆ボンバーマン2』先取りゲーム大会など、ハドソンならではゲーム的演出で楽しさ満載の旅となりそう。詳細はP123参照のこと。

↑土佐電鉄に乗って、桃鉄のふるさと・高知を思いっきり満喫しよう!

Event トゥルー&マルチ天国第2回公演も大盛況



文化放送で大好評放送中の「広井王子のマルチ天国」「RADIO トゥルーラブ・ストーリー」合同イベントの第2弾が、'97年12月16日に渋谷公会堂で催された。菊池志穂、池澤春菜ら声優陣による歌やトークに加えて、『火星物語』の生アフレコでは、特別出演した原作者のあかほりさとる氏の名オカマぶりがハマリ役で、会場は出演者、観客ともに爆笑の渦に包まれた。

↑広井王子、千葉繁、横山智佐、豊口めぐみらマルチ天国チームによる小ドラマも盛況だった

Event モンモン倶楽部イベントショー形式で華やかに



プリクラ感覚で女子高生を中心にブレイクが予想されるタトゥーシール。そのタトゥーシールを手軽に作成できるメイキングマシン「モンモン倶楽部」(サミー)のイベントが、昨年12月26日に六本木のヴェルファーレで開催された。当日は大学のミス・キャンパスから選出されたミスオールキャンパスにタトゥーを貼ってショーが行われ、訪れた学生たちに大いにアピールした。

↑ミスオールキャンパスに輝いた彼女の頬にタトゥーが貼られた

Topics マルチメディア業界で攻勢に転じられるか CSK・セガグループがアスキーを傘下に

CSK、セガ・エンタープライゼスは、出版・ゲームソフト大手のアスキーに50%弱の資本参加をする。これは、家庭用ゲーム機市場でソニー陣営に押され業績が低迷しているCSK・セガグループが、『ダービースタリオン』『トゥルーラブ・ストーリー』などをはじめてするアスキーのソフト資産を取り込んで経営資源を集め、マルチメディア関連市場で攻勢に転じる狙いと、151億円の特別損失を計上し、一気に不良債権を償却して財務基盤を強化したいアスキーとの思惑の一致によるもの。セガは'97年1月にバンダイとの合併構想を打ち出したが失敗に終わり、新たなパートナー作りが急務になっていた。アスキーがCSK・セガグループの傘下に入ることで、ゲーム機などのマルチメディア業界の勢力地図が大きく塗り替えられそうだ。

Topics ビジネスソフト業界にコンパイルが新参入

『ぷよぷよ』シリーズでおなじみのコンパイルが、主にスケジュール管理や電子メールなどに使用できるグループウエアソフト『POWER ACTY』を3月3日に発売し、新たにビジネス市場に参入する。既存ソフトとの差異は、ゲームメーカーならではの初心者でもゲーム感覚で行える手軽さ。価格:19,800円(Windows版)

Event 次代を担う学生たちバンタンの学院祭

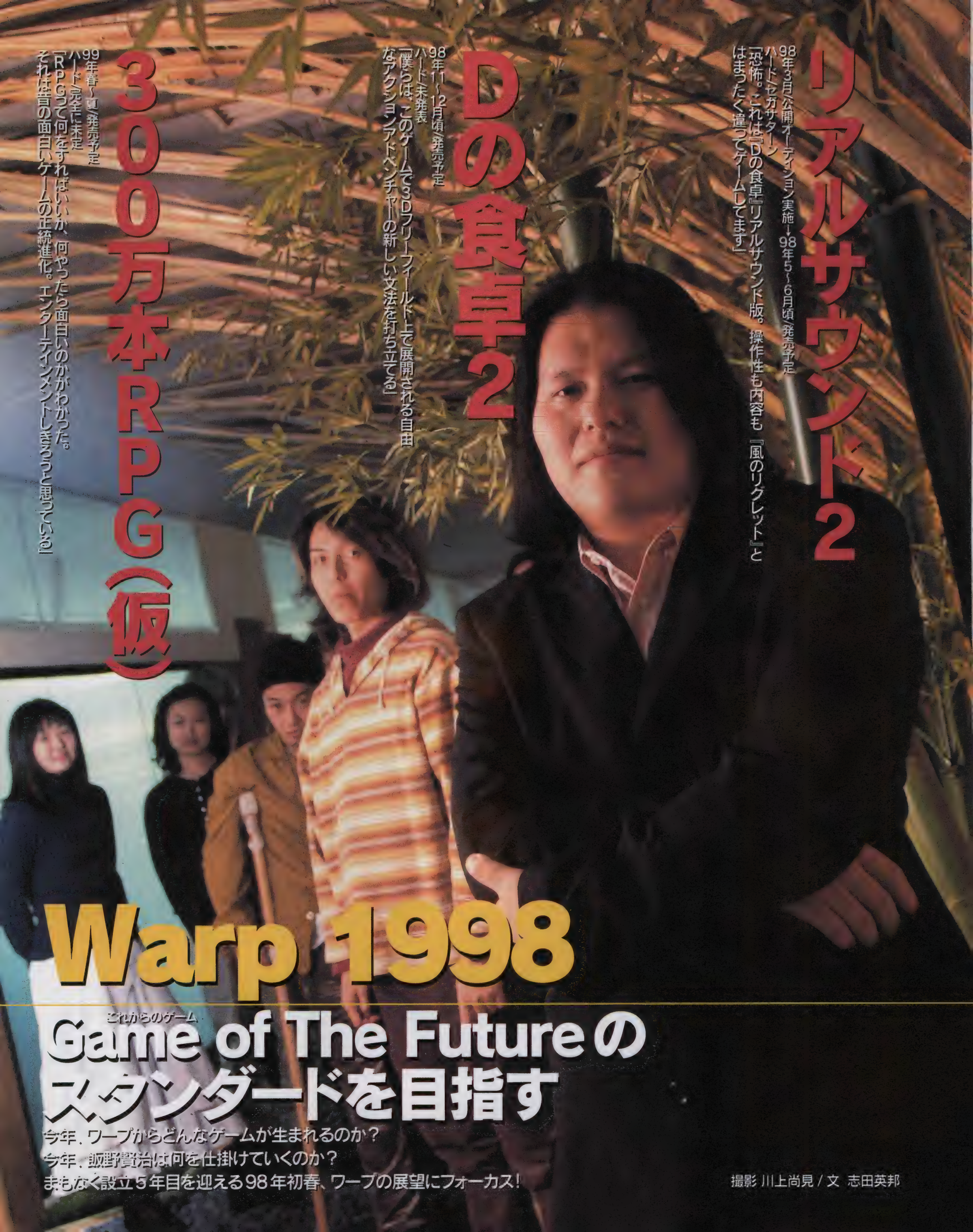
ゲーム、映像などのデジタルコンテンツ分野で、数多くのクリエイターを輩出しているバンタン電脳情報学院で、2月27日、28日に毎年恒例の「バンタンクリエイターズフェス'98」が開催される。ミニ・ライブ&DJやクリエイター、本校講師による特別講演、学生が制作した作品も展示される。バンタン電脳情報学院:0120-51-0505

Topics ネコ耳少女たちがラジオドラマで

ネコ耳少女を育てるPS用シミュレーションゲーム『ひざの上のパートナー』(カルチュア・パブリッシャーズ)がラジオドラマ化され、ニッポン放送「アニマガTOP10」内で大好評放送中だ。内容は、ミミ、ユキ、レナの3匹を主役にしたプレ・ストーリー。宮村優子、岩男潤子、今井由香と、キャストも豪華な顔ぶれ。

Topics あの『バイオ』がラジオドラマ化

怪奇ホラー物のゲームの先駆的作品として、ユーザーから高い評価を得ている『バイオハザード』(カプコン)がラジオドラマ化され、昨年の12月より「佐竹・林原の無法塾」内で大好評放送中だ。声優陣の鬼気迫る渾身の演技で、ゲーム中のあの扉を開けるときの恐怖感や緊張感、息づかいが想像する音の恐怖となって体験できる。



リアルサウンド2

98年3月公開オーディション実施→98年5～6月頃/発売予定
ハード/セガサターン
「恐怖。これは『Dの食卓』リアルサウンド版。操作性も内容も『風のリグレット』とはまったく違ってゲームしてます」

Dの食卓2

98年11～12月頃/発売予定
ハード/未発表
「僕らは、このゲームで3Dフリーフィールド上で展開される自由なアクションアドベンチャーの新しい文法を打ち立てる」

300万本RPG(仮)

99年春～夏/発売予定
ハード/完全に未定
「RPGって何をすればいいか、何やったら面白いのかがわかった。それは昔の面白いゲームの正統進化。エンターテインメントしきろうと思っている」

Warp 1998

Game of The Future（これからのゲーム）のスタンダードを目指す

今年、ワープからどんなゲームが生まれるのか？
今年、飯野賢治は何を仕掛けていくのか？
まもなく設立5年目を迎える98年初春、ワープの展望にフォーカス！

撮影 川上尚見 / 文 志田英邦

ここまでわかった『Dの食卓2』最新情報

98年末に発売が予定されているワープの新作、『Dの食卓2』。そのタイトルは多くのゲームファンが知っている。そして多くのファンがその登場を待ち望んでいる。だが、現在にいたるまで、はたしてそれがどのようなゲームなのかすべては秘密のままだった。そして98年1月14日、メンバー揃ってのカナダへの取材旅行（社員旅行をかねた）を終えたばかりのワープにて、飯野賢治自身がその厚いベールをほんの少しだけ開いてくれた。それは、雪に閉ざされた極限状態での恐怖を描く3Dアクションアドベンチャーだという……。



Dの食卓
D's DINER

『D2』の前作にあたる『Dの食卓』（95年4月1日、3DO用ソフトとして初登場）は「恐怖」をテーマとしたインタラクティブ・ムービーだ。主人公ローラが大量殺人の発生した総合病院に足を踏み入れると、そこは謎の古城と化していた。プレイヤーを引き込む映画的カメラワークは、以降のゲームにおける3Dムービーシーンの手本となる。父親の心象世界をさまようという斬新な展開、記憶のフラッシュバックのシーンなど、サイケデリックな一面もかいま見られた。この作品を世に送り出すため、ワープは結成されたという。そしてこの作品によって、ワープも飯野賢治もゲーム業界における独自のポジションを手に入れた。

Dの食卓2（M2版）
D's DINER 2(M2)

97年5月、突如発売中止が発表された3DOの後継機M2。高速画像処理技術を導入するといわれていたこのハードで、唯一発売予定にラインナップされていたソフトが『D2』だった。96年末から“D2M2”というコピーを打ち出した広告やオープニングムービーの画像が、再三ゲーム誌を賑わせた。前作の主人公であるローラの妊娠、そして彼女が乗り合わせた飛行機が事故に遭遇する。時空を超えて誕生するその子供。公表されていたオープニングストーリーは大いに期待を集めたが、M2発売の断念とともに開発も一旦停止。現在制作が進行している『D2』は、飛行機事故にいたるオープニングの設定こそ活きているものの以降のストーリー展開もシステムもすべて一新。いわば『D3』とも呼ぶべきゲームなのだ。

ゲーム
GAME

「ワープ初のいわゆるゲームですよ（笑）」。『D2』に関して飯野賢治はこう言い切った。今までのワープ作品『エネミー・ゼロ』や『リアルサウンド』では、どちらかといえばメッセージを伝えるための手段であったゲーム部分を、『D2』では全面に押しだして3Dアクションゲームとしての完成度を高めているのだ。そのゲーム性については、「体験版だけプレーしたら、『ゼルダの伝説～時のオカリナ』や『トゥームレイダー』をやっているのとそんなに変わらないと思う。ようやくワープもゲームを作れたじゃん、てね（笑）」とのこと。







白 PALE WHITE

華麗なCG表現で知られるワープが、今回挑戦する課題は「白」。たとえば、雪の色は単純に白であると言ってしまいがち。だが、エスキモーの言語では雪の白を表現する単語だけでも30種類以上もある。つまりは白ほど複雑で奥深い色はない、ということ。そもそもゲームの画面に黒や闇が頻繁に登場するのは、その方が表示しなければならないものが少なく、画像技術的にも負担がかからないから。そのリスクにワープはあえて挑むわけだ。『Dの食卓』のあの暗闇に潜む恐怖は、『D2』では画面に飲み込まれるような「白い」恐怖に生まれ変わる。CGディレクターである立石章三郎は、「毎日モニターに向かい合っていて、既に精神が白に犯されている」と語った。

パラメーター PARAMETER

『D2』では、プレー中にパラメーターが画面表示される。多くのゲームでは当然の設定だが、ワープを知るものにとってはかなりショッキングな事実。ワープはいままで「殴られて死にそうなのにパンを食べると回復する」といった、あまりにゲーム的な暗黙のルールを排除してゲームを作り続けてきたのだから。でも、このゲームでは「パンを食べると回復するんだよね」と言う。このパラメーターの正体はヒットポイント(実際のゲームでどういう名称となるかは未定)。ダメージを追えば減少し、アイテムをとれば回復する。もちろん数値が0になればゲームオーバー。いわゆる普通のゲームでは当たり前だがここにも『D2』のゲーム指向がはっきりと打ち出されている。



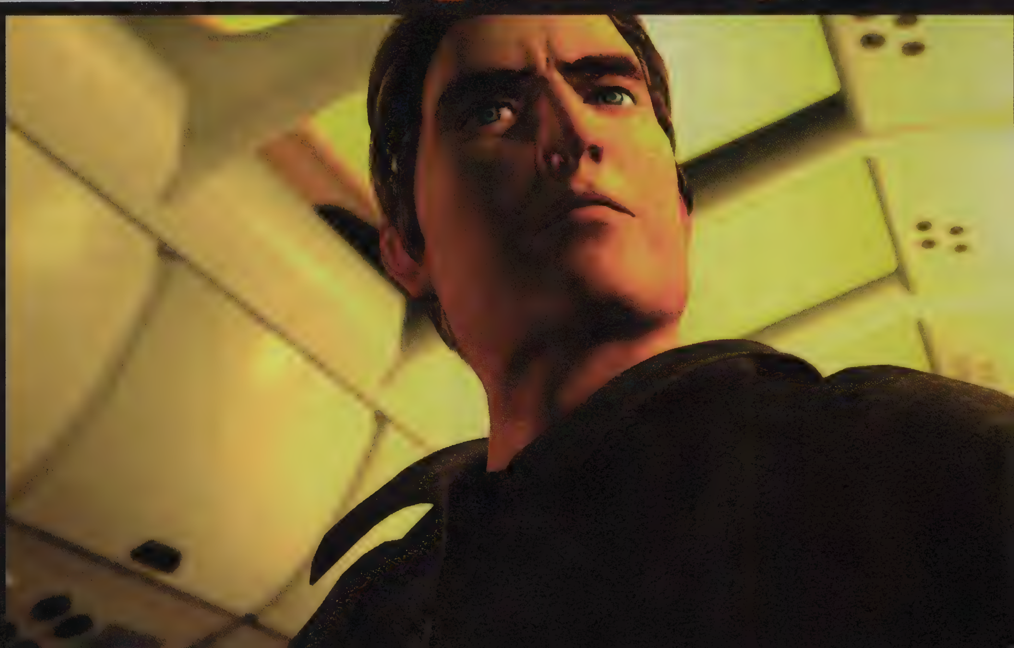
オーロラ AURORA

オーロラは太陽面からの帯電粒子が極地の上空に侵入したときに見られる発光現象。その名称は、ローマ神話に登場する暁の女神に由来する。ワープは、常にオーロラを追い求めてきた。ワープ設立後、初の社員旅行がアラスカ、2度目がフィンランド。いずれもオーロラを見ることが目的だった。そして98年の旅行先はカナダ。ここで、ついにオーロラとの遭遇に成功。全天に繰り広げられるスペクタクルにインスパイアを得て、『D2』のイメージが決定的になった。



時間 TIME & TIDE

前作『Dの食卓』では、2時間以内に洋館から脱出しなくてはいけないという時間の制約があった。今回の『D2』はリアルタイムアクションゲーム。日常生活と同じように時間がながれている。つまりゲームの中で陽が暮れ、夜が訪れ、陽が昇るということだ。陽が沈み、夜がやってくることの恐怖。それがどうやらゲームのカギを握っているようだ。



飯野賢治インタビュー

1998年・ワープ・リアルサウンド2・Dの食卓2・300万本RPG(仮)を語る

――まずは1998年の現状について聞かせて下さい。

飯野：97年は作業を一人でやったからということではなくて、作りたいものが個人的だったという意味でソロワークが多かった年でした。例えば『リアルサウンド～風のリグレット～(以下風のリグレット)』も、僕がこういうものだというのを全部決めて、それには誰も意見をさしはさむ隙がない。まわりも「ああそうなんだ、面白いっすね」っていう感じで。

あとはいくつか本を作ってみたりとか、曲もいっぱい書いたり、飯田(和敏)君とバンドも組んだし、浅野(忠信)君とタワーレコードのポスターに出たり、矢野顕子さんのプロモーションビデオ作ったりとか、結構上げているとキリがないくらい一人であれこれやっていたことが多かったんです。

で、ワープではあまりやらなかった。むしろワープってバンドが、98年以降『D2』やその先のゲームを作っていくためにどうあればいいのかというセッティングを、97年は一生懸命やってきたのかな。例えば、男ばかりだった会社に女性がいきなり7人入ってきたりとか、広報や営業を入れて準備したりとか、そういうことを含めて色々片づけておこうと。いわばアフター『エネミー・ゼロ』の新しい体制を組み上げる年だったわけです。



で1998年、いまバンドワークがすごく面白い！　今日も実は自宅に帰ったのが朝の9時くらいなんです。打合せ自体も午前5時とか6時まで続いて。ここでは僕の意見がそのまま通るわけじゃないし、みんなで悩んで、話し合って、盛り上がって、それがすごく楽しくて。

例えば昨日は『300万本RPG(仮)』が300万本になれた日なんですよ。記念すべき日。昨日の会議で、このゲームは300万本いけるって確信が持てたの。企画が大きく変わったんです。僕が手書きで50枚くらいの企画書をワーっと書いた。実際にはウリが一個増えたくらいだけど、僕たちワープの間ではガラッと大きく変わった。これはメチャおもろい。これならいける、って。

そんなにぎやかな98年の現在っていうのは、ワープの1年目と非常に似た感じです。

――『Dの食卓2(以下D2)』の制作状況はどうですか?

飯野：『D2』というのは、これが『Dの食卓』2だとすると『エネミー・ゼロ』も『Dの食卓』2なんじゃないか、と言えてしまうくらい『Dの食卓』とはかけ離れた内容のゲームになります。じゃあどこが『Dの食卓2』なのかというと、表現したい「恐怖」の雰囲気がやっぱり『エネミー・ゼロ』とは違う『Dの食卓』の感じなんです。

で、なによりも『Dの食卓』のメンバーが作っているということ。さらにゲームを作るときの僕らのスタンスが『D2』。『エネミー・ゼロ』の場合は企画がしっかりしていて、頑張れば仕様書を一カ月で書いて、あとは調整作業でも済む。ところが『Dの食卓』はどういうゲームにしようかと色々悩んで、結果ああいうゲームになったわけです。



初めから鎧と戦闘するわけじゃなかったし、玉虫を見つけて記憶がフィードバックするわけではなかったし、ああいうグッドエンド、バッドエンドがあったわけでもなかった。作業を進めながらやりながら完成させていったわけですね。今回の『D2』もそういうスタイル。初心に戻ってモノを作ろうというのが『Dの食卓2』。

あのころをもう一回やろうという、再生なんですよ。プレイバックなんです。

(以下、立石章三郎も交えての『D2』のディテールに関しては前見開きにて)

――『リアルサウンド2』も制作進行中と聞きましたが?

飯野：『リアルサウンド2』は恐怖ものです。操作性も前作とは全然違います。もっとアクティブだし、これまたもっとゲームしてるんですね。前作は一つのストーリーをプレイするのに4時間かかりましたが、今回の『リアルサウンド2』っていうのは30分から1時間。できれば30分にしたい。ちょっとやって、ちょっと終わる。「よーし今夜もちょっとやってみるか」といったゲームになると思う。

――これはかつて発表されたDの食卓の『リアルサウンド』版ということですか?

飯野：そう。でもここでいう『Dの食卓』って、ローラがでてきたりドラキュラがでてきたりという意味じゃない。『D2』と同じ。ああいう雰囲気とか、プロダクトのスタイルとか。そういう作家人生というか。

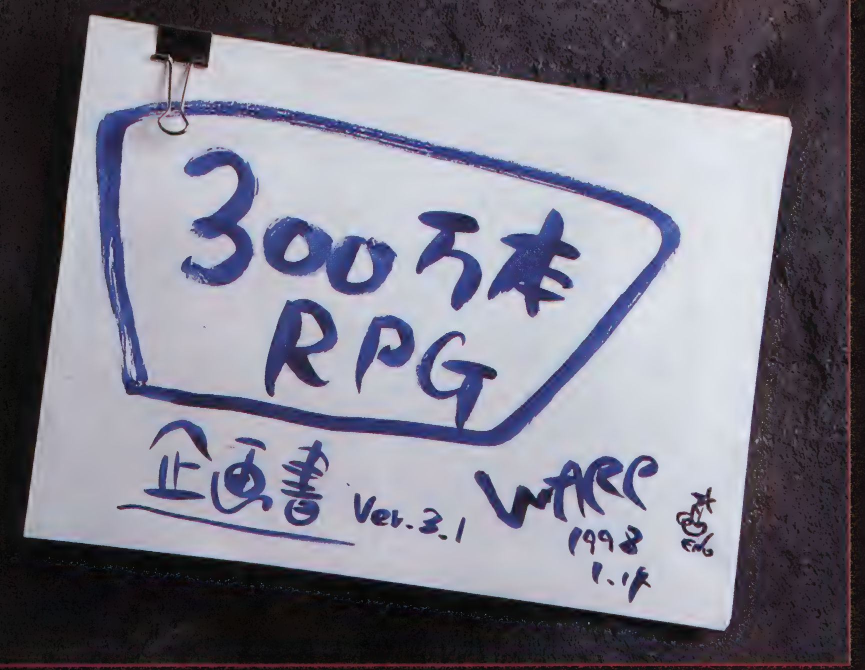
例えば最初の『Dの食卓』って、みんな美化しているけど、右押したら右に行くだけのゲーム

立石章三郎
SHOZABUROU TATEISHI

『D2』のCGディレクター。ワープの設立メンバーでもあり、同社に新しいセンスを導入するアンテナ的な役割も担う。『Dの食卓』の主要メンバーの一人。



「『Dの食卓』を作っていたあのときをもう一回やろうという気持ち。それは、ワープというバンドの再生を意味するんです」。飯野賢治は『D2』に挑む現在の心境についてこう語った。それはソロ活動に専念していたミュージシャンが久々に気の合うバンドメンバーとともに演奏している、そんな喜びのコメントのようだ。そしてバンドの相棒である立石章三郎のクローズアップは、ゲームファンの心をときめかせたあの前作デビューのインパクトの再現を約束してくれる。





なんだよね。戦闘があったりするんですよ。恥ずかしげもなく。『エネミー・ゼロ』はそういうものを排除して、恰好つけていたところがあると思う。『風のリグレット』もそうだった。でも、今回はいいじゃんっていう気持ち。

コントローラの操作も、もっとアクティブですね。自分の行動を左、右、上の中から選択するというのとは違うって。だけどもウチのオヤジでも充分プレイできる。

―― 音だけというシステムを考えたときに、「恐怖」というテーマは非常にマッチするはずですね。

飯野：もちろん。「恋愛」の5倍くらい売れそうでしょ（笑）。だから、面白いですよ。単純に操作性がなくても面白いと思うもの。ゲームとして面白い。ストーリー性を見せるより、ゲ



ームを味わう。世界観も味わえるし、ゲームも味わえる。ストーリはあまり重視しない。これで感動して泣くことはないでしょう。

だから『風のリグレット』ファン100人が『リアルサウンド2』をプレイすると、そのうちの92人が、『風のリグレット』が良かったと言うと思うね。

で、『風のリグレット』は画面が見えないことに対しての不安はない。俺と一緒にいる菜々って女は、横で「ラン！」って頑してるんじゃないかな？って不安はない。ところが『リアルサウンド2』は不安なんですよ。

横で一緒にいる女の人が誰かもわからない、そんな感じのゲーム。今回は目が見えない、麻痺している、音だけが聞こえる、だけじゃなくて、もう一個キツイ状況があるんですよ。それが怖い。

―― 3D音源に対するアプローチはどうなんですか？

飯野：やりますよ。また今回はさらにスゴイ圧縮技術を使っているので、それで遅れているんだけど。10倍圧縮できるんですよ。これは世界一だと思う。

ワープとセガとある会社で提携して開発しているんだけど、パソコンとかでは既に若干使っている人がいますね。ネットとかでも。これが今後の標準になるでしょう。トゥルーモーションは4倍圧縮でしたけど、今回はもっとスゴイんです。だから、頑張ればCD一枚で収まるかもしれない。多くても2枚。5800円にしたいんで今、サターンに載せ換えているところです。それがなかなか終わらなくて。サターンのCPUの限界ぎりぎりですね。

―― さらには今世紀最後のワープの大作『RPG（仮）』が控えていますね？

飯野：これ『300万本RPG（仮）』が正式仮タイトルなんです。雑誌とかでそう紹介されるうちに、本当に300万本売れるようになるという、ユーザーの潜在意識に訴えかける新しい手法なんです。タイトル名だけでひそかに、期待のビックタ



イトル入りしてしまう（笑）。そういうところを含めて商品なんです。

とにかく『300万本RPG（仮）』は売れてこそすべて。このタイトルに関して、やりたいことと売れることのふたつがあるとすれば、僕は迷わず売れることを優先します。

昨日書き上げた『300万本RPG（仮）』企画書。これを見ればわかると思う。一枚目、「必ず300万本売る」。目指せじゃない。で、最後の一枚が「売れる！」。

一つ大きなことを言えば、スクウェアの『FFVII』はエンターテイメントとしてしきれて



いない。作り手の作品性も残している。それじゃダメだ、と。作品性はすべて捨てて、エンターテイメントしきろうと思っているんです。だって、ジェットコースター乗っている間に人生とか考えさせられるとイヤじゃないですか。いつもはそうかもしれないけど（笑）。

舞台設定とかに関しては、本質じゃないから。今、中世だったとしても、来週には近未来になってしまうかもしれない。CGを描き始めて、もうどれないって所までいかないと発言はできないですね。実際、舞台はどこでもいいですよ。ドラクエだって近未来のドラクエがあっていいと思うし。

僕らがこのゲームでもっとも重視しているのは、プレーヤーがロールプレイする、役割を演ずるということ。自分で自分の生きざまを決定する。自分の役割を考えてストーリーもある。そこですね。

飯野賢治はデジタルサブカルチャーの旗手、じゃない。

ゲームがもしかして文化で、そこにメインカルチャーとサブカルチャーがあるとしたら、これまで飯野賢治はあきらかにサブカルチャー路線を突っ走ってきた。だけど、1998年を迎えたいま、彼はこのサブカルチャー路線の先にあきらかな次の時代のメインカルチャーを見ている。つまり、現在彼がトライしている様々な意欲的試みや斬新な手法は、すべてこれからのゲームのスタンダードなのだ、と。

ワープの1998年や『リアルサウンド2』『Dの食卓2』『300万本RPG（仮）』について飯野賢治が語るとき（このスペースではとても収まりきらないとても多くのコメントを得た）、その言葉の裏側には常にそんなメッセージが込められていた。だから、すべてのゲームファンの皆さん、これから登場する新作は"ワープだから飯野賢治だから"という色眼鏡をはずしてプレイしよう。飯野賢治をゲームクリエイターとしてきちんと評価しよう。彼は文化人でもなければタレントでもない、ましてや芸術家でもない。すごく面白いゲームを、ただ生み出したい人なのだ。（レッカ社取締役編集長中田宏之）


じゅげむBOOKS
glaphical series
バイオハザード2
PROLOGUE OF TERRORS
定価 本体 780円（税別）
まだ見ぬ恐怖…
一足早くお届けします
塩田信之/保坂和広
CB's PROJECT 編著
バイオハザードグッズ
プレゼント
メディアファクトリー
©CAPCOM CO.,LTD. 1998

買う前に読め！

バイオハザード 2

実録!エンディングまでの道(序)

ついに発売された『バイオハザード 2』。「サバイバルホラー」というジャンルをゲームに確立した作品の続編は全てにおいてスケール&グレードアップ。新作の魅力は一体どこにあるのか、実際プレイした事実をひと味違う切り口、小説というスタイルでゲームを解説してみた。ソフトを買う前に読めば恐怖も倍増(バイオ)するぞ

文・小林宗明／撮影・大蔵康充



「バイオハザード」の基礎知識

カプコンがプレイステーション用ソフトとして'96年3月22日、世に放った傑作サバイバルホラーゲーム。プレイヤーを常にピンチにおとしいれる謎のモンスター。果てしなく繰り返される安堵と恐怖。調査を重ねるごとに次第に明らかになっていく事の全貌。そして、家庭用ゲーム機とは思えないほどグリグリ動く3DCGのキャラ。すべてが画期的かつ刺激的である。ジャンルとしてはアドベンチャー+アクションといった部類に入るのだろうが、同社が銘打った「サバイバルホラー」という名称がすっかり定着している。

前作では、ラクーン市警の特殊工作部隊S.T.A.R.S.(スターズ)のメンバーが、捜索活動の途中で命からがら迷い込んだ、古い洋館から舞台がスタート。得体の知れないモンスターを相手に勇猛果敢に戦い、ときには機転を利かせて逃げ、そして無事生き延びて脱出することを目的としていた。

発売当初はお世辞にも「鳴り物入り」扱いではなかった(初回20万枚)が、口コミやマスコミを通じてその面白さが人々に知られるところとなり、同社のロングセラー作品となった。「第5回日本ソフトウェア大賞」では「エンターテイメントソフト部門アドベンチャー最優秀賞」を受賞、第1回CESAでもゲームジャンル別賞ほか各賞に輝いている。'97年2月4日には国内100万枚出荷を達成、栄えある「PlayStation AWARD '97 PLATINUM PRIZE」も受賞している。

これまでにはプレステ以外にも、ウインドウズ95版、サターン版も発売されている。'97年9月25日には「バイオハザード 2」の体験版が付いた「バイオハザード ディレクターズカット」も発売された。

海外では「Resident Evil」の名で発売されており、国内同様ロングセラーを誇っている。また、現在はドイツの製作会社の手により映画製作も進められている。

実録ゲーム体験小説

エンディングまでの道（序）

クリスマスが終わり暮れも押し迫ったある日、我が家に宅配便が届いた。中にはラベルに直接マジックインキで「BH2」と書かれたディスクが2枚。そう、待ちに待った『バイオハザード2』のマスター版である。

2枚のディスクには、それぞれクレア、レオンという名前が添えられている。

「そうかぁ。2枚組になったんだ……」

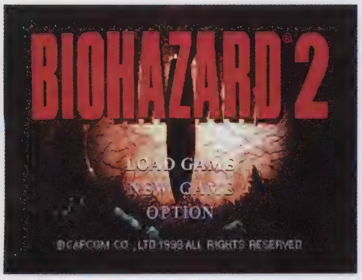
すでに耳にしていた情報だったが、あらためて見ると感慨深いものがある。前作は1枚でジルとクリスの両方がプレイできたが、今回は別々のディスクに収められることになった。「スケールアップしたんだろうなぁ」という期待は、いやがおうにも高まる。

ちなみに分厚い資料コピーも同梱されていたが、アンチョコなんかに頼るつもりは毛頭ない。いきなりプレイ、が僕の信条だ。

「ブウォ〜ン、ブワァ〜ン」

プレイステーションの起動画面も、このときばかりは少々もどかしく感じた。

最初に選んだキャラは、クレア。19歳の女性（後で知ったが、女子大生という設定）だ。前作では女性キャラであるジルのほうが比較的易しい設定になっていたが、今回もそうなっていると仮定してのことである。



タイトル画面
「おなじみの……」と書いたが、よく見ると新たに「OPTION」という項目が追加されている。サウンド切り替え、コントローラのボタン配置、テレビモニタの明るさ調整などができるようになった。

カプコンのロゴに続いてタイトル画面。はやる心を抑えつつ「NEW GAME」を選ぶ。

「ブァーイオゥ・ハズァードオゥ」

おなじみのタイトルコール。

「トゥー」（←「2」ね、念のため）

おおっ、なんだか新鮮……いや、よくよく考えたら「ディレクターズカット」に付いていた体験版ですでに見ていたか。



クレア
フルネームはクレア・レッドフィールド。19歳。好奇心旺盛な女子大生。衣装がなんだか「くのいち」っぽいのは、兄がラクーン市警特殊部隊員であることとは関係ない。

ちなみに体験版では、いきなり炎とゾンビだらけの町中からスタートしたが、製品版ではその前にオープニングムービーがある。前作では実写であったが、はっきり言って興冷めの感がいなめなかった。今回は3DのフルCG。これがまた「気持ち悪いぐらい」よくできている。しばし見入る。

クレアはバイクに乗って登場した。

このオープニングムービーを通じて「クレアはクリスの妹である」「その兄の消息を追ってラクーンシティーにやってきた」などの事情を知る。彼女はラクーンシティーに着くやいなや未知の恐怖と遭遇し、間一髪のところをレオンに助けられる。彼はラクーン市警に配属されたばかりの新米警官だった。



レオン
フルネームはレオン・S・ケネディ。21歳。正義感と使命感の強いナイスガイ。ラクーン市警に配属1日目から遅刻しているという、おちゃめな一面も持っている。

このゲームの主人公2人が、オープニングからいきなり出会ったと思いきや、乗っていたパトカーが炎上し通路を分断。2人は別々の方向に引き離されてしまう。

目の前にはゾンビがうようよしている。あれこれ迷っていては、ヤツらに食い殺されてしまう。何とかしなくては……。

サバイバルホラーの始まりである。

この時点でまずやるべきこと、それはアイテムの確認だ。特に武器の装備。これは前作で冒した失敗から得た教訓である。

前作を初めてプレイしたときのこと、一匹めのゾンビが出てきたから、すぐさまベレッタをお見舞いしてやろうと思ったのが、あっけなく食い殺されてしまった。何のことはない、武器をまだ装備していなかったのだ。また、中盤あたりでウェスカーに捕まり、タイラントと一戦交えることになるシーンがあるが、ここでもそれまで持っていたはずの武器が未装備になっていて焦った経験がある。画面上のキャラの手元を見れば武器を持っているかどうかすぐにわかるのだが、これもついつい見逃してしまいがちだ。

しかし今回は安心クレアもレオンも最初から武器を装備していた。正直言ってちょっと安心した。念の為、すぐさまSTARTボタンを押し、アイテムを確認する。この「ステータス画面」の状態なら、ゲームの進



行は一時中断される。敵に囲まれた状態でも落ち着いて深呼吸などが可能だが、タイムカウントは確実に加算されていることを忘れてはいけない。



ステータス画面
アイテムを装備したり調べたりする画面。プレイヤーの健康状態もここで知ることができる。アイテムの描かれかたも、より精細なグラフィックになっている。

この時点でクレアが所持しているアイテムは、キーピックと……おぉ、キーピックとは懐かしい。前作のジルが愛用していた秘密兵器だ。あとは……おぉ、ハンドガン（ベレッタから名称変更された）があるな。やはり最初からコイツを装備していれば安心安心・・。

ちょっと待てよ。いくら兄がS.T.A.R.S.の一員だとはいえ、一般ピープルに過ぎない彼女がどうして銃を所持しているのだ？所詮はゲームの世界ってことなのか？

そういえばオープニングムービーに、パトカーのダッシュボードから彼女が銃を入手するシーンがあったことを思い出した。いやはや、愚かな勘ぐりであった。

アイテムの確認ともうひとつ、肝に銘じておくべき事柄がある。それは「なるべく逃げる」ということだ。目の前に敵が待ちかまえているとついつい撃ちたくなるものだが、撃たなくても進める状況なら極力撃たずに逃げることが大事。動きのとろいゾンビには、特に言えることだ。そうすれば弾切れの憂き目にも合わずに済むし、何よりスムーズに次の場面へと進むことができる（短時間クリアを目指すならなおさらだ）。

だから、僕は逃げた。片方に寄って歩くとゾンビもその方向に追随するから、引き付けておいてすかさず反対方向にダッシュする。前作で鍛えたこの操作系。ダッシュボタンの使いかたも堂に入ったものだ。

クレアはガンショップの扉を開ける。

ここの存在は体験版によって知っているから、セリフの確認もそこそこにいくつかのアイテムを入手して先へと進む。

「ガシャーン。うわわっ、うわ～!!」

ドアを閉めた瞬間、背後からガラスが割れた音と悲鳴が聞こえてきた。ショーウィンドウを破ってゾンビが襲いかかり、店主が餌食になったことも、僕は知っている。

が、建物裏手の狭い通路をしばらく進んだその先で、いきなり面食らった。体験版とは異なり、袋小路になっているのである。なるほどこれは体験版からの追加コースなのだな、悠々とゲームを進めてきただけに、戸惑いは隠せない。

「グワシャーン。ウゥ～、ウゥ～」

そうこうしているうちに、後方のフェンスを突き破ったゾンビたちがこっちへ向かってきた。おいおい、こんなの台本にないよ。しかも前方は行き止まりじゃないか。

パニック寸前の頭をフル回転させ、「そうか。あの破れたフェンスの穴から先に進むんだな」と判断。ならばこのゾンビどもを振り切らねばならない。ダッシュだ！

「あぁっ……」

クレアがセクシーな声を…じゃなくて、ゾンビに食いつかれて断末魔の声を上げているではないか。あわてて振り払うと、ゾンビが見事に放り投げられる。ややっ、この動きは初めてだぞ。いや、見入っている場合ではない。かくなる上はハンドガンで撃つべし。撃つべし。撃つべし。死にやがれ～！

「ぐぉ～、ぐうぉ～」

道すがら弾丸をいっぱい入手しておいたおかげで、なんとか全員を撃ち殺すことができた。が、かなりのダメージを負ってしまった彼女は、傷口をかばいながら歩いている。しかもこの時点で気付いたが、倒れたゾンビの近くを歩くときは顔をちゃんとそのゾンビのほうに向けるのである。これらは前作にはなかった視覚的なフィーチャーだ。

「すげぇリアルだなぁ……」



傷口をかばいながら歩く
「グラフィック性能が格段にアップした」と一番実感できるのがコレ。一挙手一投足、表情までもがリアルに描かれている。ちなみにさらなるダメージを負うと、足を引きずりながら歩くようになる。

もう少し見ていたいが、このままではすぐに「YOU DIED」になるのがオチだ。早急に体力回復の手段を講じなければいけない。だが最初はアイテム中に救急スプレーがない、なんとか見つけなければ・・しかしこんな早い段階から救急スプレーのお世話になってしまうようでは先が思いやられるぞ。

斯くして、警察署の中である。

大きな扉をくぐると、ちょうど前作の洋館に足を踏み入れたときのような気分が味わえる。事実上、ここがスタート地点だと思ってもいいだろう。扉をくぐり署内に入れば、外のゾンビからも隔離されることで「しばしの安心感」を得ることができる。が、これはいわゆる「嵐の前の静けさ」というものだ。左右合わせて3つある扉を開いて先に進まなければ、何も始まりはしない。

が、これが怖くてたまらないのである。「バイオハザード」シリーズのキーワードは、この「扉を開けてなければならない」という点に尽きる。一瞬、時間が止まったかのようなグラフィックで、扉が開く。次の瞬間には襲われるかもしれない。できれば開けたくない。でも開けなければならない。

一体、どれだけの人が、ここで躊躇したかしらない。幾度となく繰り返される「肝だめ

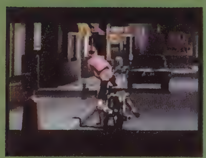
こりゃ安心
へたな人も安心のイージーモード

「前作はハッキリ言って難しすぎた。今回はもっと難しいんでしょ？ 私みたいな初心者には無理だわ、きっと……」なんて逃げ腰の人はいないだろうね？ 安心したまえ。今回はそういった人たちでも容易にプレイすることが可能な「イージーモード」が用意されている。弾丸や救護スプレーが多めに入手できたり、行き詰まってしまったときに役に立つ「ルーキーファイル」が使えたりする。

また、前作のボタン配置にいまいちなじめなかった人にも朗報。今回はちゃんと変更できるようになっているぞ。



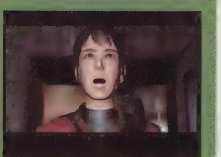














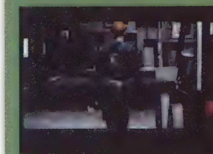






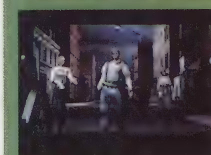






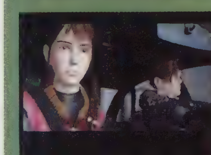
















し」のようなもの。ホラー映画のビデオを見ているのとは違い、アクションは自分で起こさなければならない、というのも大きなファクターだ。しかも「2」では、その怖さの演出がスケールアップしているじゃないか。

　これ、昼間にプレイしても怖いよ。

　またまた体験版を引き合いに出すが、製品版を手に入れたらぜひとも試してみたいことがひとつあった。警察署に入ってすぐの大広間の奥に、タイプライターとパソコンが置いてある一角がある。いずれも「この体験版では利用できません」と無情なメッセージが出たアイテムである。早速駆け寄る。

　タイプライターのそばには、インクリボンがあった。ひとまずセーブする。

　パソコンのほうはと言えば、何やらカードがないと使えないという。なるほど、体験版では描かれていない先のシーンで、このカードを入手することができるのだろう。



パソコン
「ディレクターズカット」の付録の「2」の体験版では、何か秘密がありそうなのに無効になっていたパソコン。じつは……。

　とりあえず、カードを探すとしよう。

　しつこいようだがまた体験版を引き合いに出すと、製品版ではアイテムセットが異なっているところが他にもある。たとえば警察署に入ってすぐ左の部屋のドアは、体験版ではその後すぐに入手できる「P」のカギで開けることになっていたが、製品版では別の方法でロックを解除する必要がある。

　また、左側（正式には「西オフィス」という）奥の部屋に入ると、いきなりゾンビ軍団のお出迎えとなっていたのが、ゾンビの代わりに負傷した署員が横たわっていた。

　冷静に考えてみると、途中までとはいえ体験版とまったく同じ作りでは、さすがに面白いはずがない。そういう意味では、製品版で小気味よく予想を裏切ってくれるという芸の細かさに、かなりの好感が持てる。

　具体的な場所は隠しておくが、じつに興味深い部屋を発見した。S.T.A.R.S.のオフィスである。兄と再会？　いやいや、残念ながらそんな筋書きではない。ただ、ある程度の事情はここで知ることができた。ついでに警察署長に絡む疑惑の情報も……。

盛り沢山 ザッピングシステムを満喫しよう

今回はCD-ROM2枚組。男性キャラのレオンを主人公としたストーリーでプレイするときは「DISC1」を、女性キャラのクレアを主人公にとしたストーリーでプレイするときは「DISC2」を使う。また、それぞれのストーリーをクリアしてエンディングを迎えると、今度はもう一方のキャラで設定からして違う別のストーリーが楽しめる「裏プレイ」が可能になる。「ザッピングシステム」と呼ばれる新しい試みだ。

　表と裏のストーリーはちゃんとシンクロしているから、裏プレイで他方のキャラに再会したときなどは、まるで自分の分身に出会ったかのような感覚が味わえる。

　ちなみに裏プレイのほうが難易度は高めに設定してある。

　また、新たな登場人物との出会いもある。シェリーという名の少女だ。ゾンビだらけの警察署内をうろうろしていては危険だ。が、シェリーはずいぶんと人見知りが激しく、保護しようとしてもすぐに逃げ出す始末。

「待ってぇ、お願いだからぁ」

　ついつい女言葉になってしまう僕。

「クレア、クレアじゃないか」

「私を呼ぶのは一体誰かしら～ん？」

　実際にはそんなセリフじゃないが、まぁこんな雰囲気の「レオンとの再会」もある。だけどすぐに別行動。前作みたいに「一緒に行きますか？」という選択肢が出てくると思いきや、今回は何もなしであった。



シェリー
フルネームはシェリー・バーキン。12歳。どういうわけか警察署の中を逃げ回っている少女。両親の愛を受けずに育ったため人見知りが異常なまでに激しい。

　このあたりで、署長の実物にも出会う。

　あれこれ散策したおかげで、ようやくシェリーを保護することができた。シェリー・バーキン、警察に助けを求めてクレアと出会う孤独な少女である。年齢もまだ12歳と幼い。こんな子供がどうしてこんなところにいるんだ。と自問自答してしまうが事実は事実、冷静に受けとめなければならないだろう。が、しばらくは行動を共にしてくれていたものの、途中からまた別行動。ただ、今回は勝手が違う。いわゆる「キャラチェンジ」である。前作でクリスからレベッカにキャラが交替したのと、同様の趣向が取り入れられているのだ。これもこのゲームを面白くする要素のひとつであろう。

　キャラチェンジをしたシェリーは当然一人である、こんな環境に年端も行かない子供が一人でおかれてみたらさぞかし不安だろうな、心細いだろうな、などと妙に心配になってしまう。親の気持ちというものはこんなものなのだろうか。ハッ！　いかんいかん、俺は何を考えているんだ。でもすでに充分な位、感情移入している自分にも気がついたりして・・・ちなみにシェリーが死んでも「YOU DIED」である。

　これぞまさに、サバイバルホラー。なんて言ってる場合ではない。覚悟を決めてダッシュ、ダッシュ、ダッシュだ。

　途中、何度か犬に噛まれたものの、幸い死には至らなかった。シェリーって結構タフなんだねぇ、と妙に感心する。

　そういえばキャラチェンジ時に、興味深いイベントがあった。[redacted]（内容は秘密）と言えば思い出すだろうか？　前作でも見られたタイプのイベントである。僕はここで、かなりの時間を浪費してしまった。いくら考えても、そのままでは解けないからだ。さんざん悩んで「もしや？」と思って試した方法が、じつは大正解。固定観念にとらわれていてはダメだよ、と言わんばかりのギミックに僕は、グウの根も出なかった。

　前作同様、この作品にも魅力的なサブキャラクターが登場する。メインキャストだけではない脇役の名演技が作品をクオリティをさらにアップさせているといっても過言ではないだろう。物語の舞台とひとつで

あるラクーン市警の署長もそのひとりだ。

彼の役どころは、前作で言うところのウエスカーみたいなものか。顔はともかく表面は正義を気取りながら悪の片棒を担いでいるようなヤツは、いい死に方をしない！と俺は思ったね。

さて、その後の展開が気になるところだが、くまなく歩き回り、かなり疲労コンパイしているところに、いきなりクリーチャーの歓迎を受ける。クモ型である。前作で登場したウェブスピナーと同タイプの奴なんだろうか、ウェブスピナーは人工的に遺伝子を操作して生まれた奴だがこいつはどうなんだろう。うう、でもどちらにしても気色悪いヤツだ。なんでこんな薄暗くじめじめした場所にいるんだよう。

「うわぁ、や・ら・れ・た〜」

自分自身、今回初めての「YOU DIED」である。前作に比べて余韻が長めなのが気持ち悪い感じ。でもこのゲームはこれがいいんだろうな。ここでトイレ休憩。プレイを始めてから、すでに4時間が経過している。それでも最初のプレイにしては、結構優秀なほうなんじゃないだろうか。とまぁ自画自賛。

「あ、そういえば何も食べてないや」

冷蔵庫の中にはハンバーグと肉団子があったが、今はとても「肉類」を食べる気にはなれない。「赤いきつね」で腹を満たす。

プレイ再会。こまめにセーブしておいたので、それほど前に戻る必要はなかった。当時の情景？を思い浮かべながら状況を確認、いざ行かんクリーチャーとの戦いへ。

先ほど手こずらされた要因は、すでに把握している。気を落ち着かせることが大事だ。攻撃と「かわし」をうまく使い分けたおかげで、ほどなくしてクリーチャーを倒すことができた。「へっへ〜ん」と、ちょっと得意げ。

これより先は具体的な解説を控えるが、クモよりもさらに手強く、個性的なクリーチャーが多数待ち受けている。中でも印象に残ったのは、熱帯の川に生息する獰猛な動物の姿をした……ていうか「ワニ」なんだけど、コイツがシャレにならないぐらいデカい。おまけになかなか死なない。動きも外見に似合わず素早い。さらに「一度でも噛みつかれるとオダブツ」と、まさに三拍子揃ったクリーチャーなのである。

僕はコイツにかなり手こずらされた。ホント、何度死んだことか知らない。それでもあきらめずにチャレンジできた理由は「頭をひねって攻略を考えたおかげで倒せたから」に他ならない。これは重要なことである。

もちろん、銃弾を的確に撃ち込むことや、噛みつかれないように逃げることも必要なのだが、シチュエーションに隠された「理由」に気付かないと、とても先には進めないようにできている。

そうと意識してプレイしていたわけではないが、この作品のすごいところは「あらゆる事象の必然性が考慮されている」というところにあると思う。ワニの話はその最たる部分だが、他にもたとえばアイテムが置かれている理由や、サブキャラがとる行動などにも、十二分に必然性が考慮されている。このことによってゲームの完成度がかなりの高まりを見せている事実には、プレイ開始後30分もすれば誰もが気付くであろう。

さて、あれこれ思案し、その後も何度かの死を経験しながら、何とかエンディングを迎えることができた。ここまでで約10時間。達成感がじわじわとこみ上げてくる。

さて、セーブの段階になって「レオン裏」という見慣れない名前が刻まれた。一体、どういうことなんだ？

あわてて資料に目を通すと、今回は「ザッピングシステム」という趣向を取り入れていることがわかった。両キャラクターのうちのいずれかをプレイしてエンディングを迎えると、もう一方のキャラクターでイベント内容の大幅に異なるプレイが可能になる。これがザッピングシステムということらしい。

それじゃ何かい？　つまり、全部で4つのストーリーがあるってことかい？

12月29日、時刻は昼の2時。翌日からは実家に帰省する予定になっている。

斯くして、プレステを持って帰省することが、ここで決定したのであった。

TO BE CONTINUED?

この先は6800円持って即、買いに行くべし！



YOU DIED
いわゆるゲームオーバー画面。敵の攻撃を受けるなど、一定以上のダメージが蓄積するとこうなる。一度もセーブしていなければ、もちろん最初からやり直しってわけだ。



セーブ画面
途中、タイプライターが置いてあるところではセーブすることが可能。ただし、インクリボンがあることが条件だ。



ワニ
コイツはめちゃくちゃ恐ろしい。特に、登場シーンが秀逸。来るかな来るかな？　やっぱり来た〜。ビックリした〜、ってなもんである。しかもなかなかやられてくれないし。

やりこめます

ランキングはプレイヤーの通信簿!?

「サバイバルホラー」という呼び名が示すとおり、このゲームの目的は生きて脱出することにある。ただし、その脱出に至るまでの行動いかんによっては、エンディングを迎えたときの評価が違ってくる。

前作では脱出時の人数によって、GOOD・BETTER・BESTの3種類のランキングが用意されていたが、今回はプレイ中の諸条件によって割り出される5段階評価のランキングとなっている。高いほうから順にS・A・B・C・Dという区分。では一体、どうすれば上位ランクを取ることができるのか？

問われるのは「いかにスマートにクリアできたか？」という点。がんばって高ランキングをとろう！

さらにやりこめます

隠しフィーチャーもてんこ盛りだ

ザッピングシステムによって、全部で4つのストーリーをプレイすることができる。でもそこで終わりじゃないんだな。

前作ではBESTエンディングを迎えると再プレイ時にコスチュームチェンジができたり、3時間クリアを達成すると弾数無制限のロケットランチャーがゲットできたりといった「隠しフィーチャー」があった。もちろん、今回も用意されているぞ。

ザッピングシステムによって、全部で4つのストーリーをプレイすることができる。でもそこで終わりじゃないんだな。

前作ではBESTエンディングを迎えると再プレイ時にコスチュームチェンジができたり、3時間クリアを達成すると弾数無制限のロケットランチャーがゲットできたりといった「隠しフィーチャー」があった。もちろん、今回も用意されているぞ。

ここではとても詳しくは書けないけど、この後に出てくる要素は想像を大きく越えるほど盛り沢山。武器やキャラクターなど、表と裏をくまなくプレイしたり、上位のランクを取ることに集中してプレイするなど楽しみ方もユーザー次第、こりゃ何カ月も、いや、2〜3年（!?）は楽しめそうだ。



窓って、なんでこんな汚れんだろ。ウチのもこんなかな。



いやあ、キレイじゃん。なかなかヤルな、オレ。

新しいコト、ヒト、ジブン。アルバイトだから会えたんだ。

FROM NOW



年下だけど先輩。年上で後輩。気が合えばいい感じ。

フロム・エー

定価200円（税込み）

- ●フロム・エーMonday（毎週月曜発売）
- ●フロム・エーThurthday（毎週木曜発売）

販売地域：東京・千葉・埼玉・神奈川（栃木・茨城・群馬・山梨の一部地域）

- ●フロム・エー関西版　（毎週火曜発売）

販売地域：大阪・兵庫・京都・奈良・滋賀・和歌山

- ●フロム・エー東海版　（毎週火曜発売）

販売地域：愛知・岐阜・三重

発行 フロムエー 発売 RECRUIT

スクウェアの
ニューウェーブ異色作を徹底解剖!!

双界儀（ソウカイギ）™
創世の五大極意

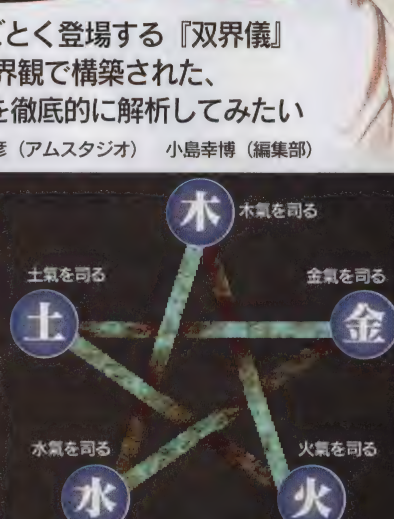


鳴り物入りで彗星のごとく登場する『双界儀』
今までにない世界観で構築された、
ニューウェーブの作品を徹底的に解析してみたい

構成・文／里田実彦（アムスタジオ）　小島幸博（編集部）

双界儀における五行とは？

「五行」とは、中国に古くからある一種の思想である。世の中は全て、火、水、木、金、土の5つの要素から成り立つとされている。それぞれの要素は相剋、相生の相性があり、全ての関係はこれに支配される。最近流行の風水も、この五行思想を元にしたものである。『双界儀』でも、これと基本的には同じ「五行」が設定として登場する。



この特集における五行とは？

今回の特集では、前述した通常の「五行」とは異なる独自の「譚、描、人、操、意」の5要素からなる「五行」を想定してみた。これはゲームを構成する要素であり、どれが欠けても、またそれぞれのバランスが狂っても「楽しめるゲーム」にはならない。この特集は、「五行」という尺度で『双界儀』を解析していこうとするものである。



譚

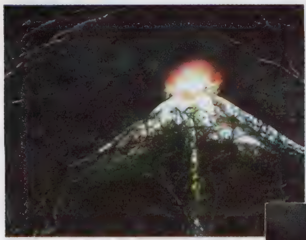
いわゆる「シナリオ・舞台設定」の要素を示している

本格東洋幻想譚 現代日本を舞台に 繰り広げられる物語

『双界儀』の舞台は現代の日本。物語は現代日本というリアルな世界、ありふれた日常が非日常となったところから始まる。霊峰・富士の爆発に端を発する大災厄「ガランの日」が日本を変貌させた。寄り神と呼ばれる化け物が横行し、社会は荒廃する。古来から寄り神を退治する術を身につけている「五方輪」のメンバーと「五方輪」を組織したという一万年以上生きる邪仙「紫微仙」。「ガランの日」を引き起こしたのが「紫微仙」だとわかったとき、「紫微仙」対「五方輪」の戦いの縮図が生まれた。そして、偶然この戦いに巻き込まれた御巫みづほの宿命……。現代日本の原風景に繰り広げられる壮大な幻想譚。テレビゲームの世界にようやく本格的東洋ファンタジーが登場した。



➡左からカハク、ヤンロン、インフウの紫微仙



⬆火を噴く霊峰富士。これが物語の端緒となる。まさに日本の象徴



⬅噴き上がる“柱”。あらゆるものを吸い寄せていく



➡この8カ所は、どこもいわくありげな場所

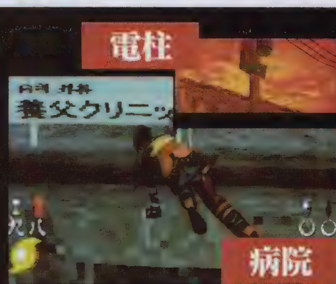


⬆日本中にそびえ立つ8本の柱＝ガラン石

よくある風景がモチーフに







描

つまり「グラフィック」。世界のイメージを決定づける。

リアルタイムでつながるアクションとムービー

ゲームにおいてCGは飛躍的な進歩を遂げている。しかし多くのゲームで使用されるクオリティが高い「CGムービー」は、通常のゲーム画面とのギャップが激しい。確かに流麗なハイエンドCGを画面上で操作できるようにするのは、様々な要因から困難かもしれないが、ゲーム画面とCGムービーの間に大きな違和感があるのは事実だ。この『双界儀』では、その違和感はない。ゲーム画面上で操作するキャラクターとムービー上で演技するキャラクターが同一なのである。そしてイベントからバトルへ、バトルからイベントへ、といった移行がごく自然に行われている。これはイベントを「オマケ」ではない重要な要素と捉え、トータルとして1本のゲームとして考えているからだ。



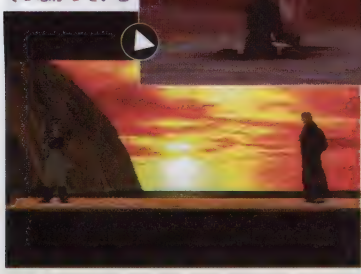
⬅寄神に襲われていたみづほは、真武居直柔に救われるのだが…



⬆ヘリコプターのもつ現代感と主人公の東洋神話のような衣装のコントラストが奇妙



➡ムービーがアクションと継ぎ目無くつながっている



⬅シネスコあり。幻想的な日本原風景が描かれる



⬆スクウェア初のフルボイス。力の入った演技に熱くなる。CD-ROMならではの効果

寄り神名鑑

とにかく奇妙な怪物たち

現実世界＝現世に対する「常世」のエネルギー・哀気によって出現するモンスター・寄り神。哀気が取り憑いた「物体」がモンスター化したものであり、全て異様な姿を持っている。

センポクカンポク



⬆カエルが変化した寄り神。ジャンプして襲ってくる。とにかく顔がコワイ

イッポンダタラ



⬆標識か何かが変化した寄り神。動くことはできない。電話BOXか？

ノタバリコ



⬆空中に浮いている不気味なドーナツ状寄り神。複数の目玉が異様だ

ヒダル



⬆地上を這う巨大な口を開けた寄り神。河馬がモチーフ？　突進してくる



皇名月デザイン 個性溢れるドラマの主役たち

『双界儀』のキャラクターデザインは、漫画家の皇名月氏。独特の透けるような繊細な線で魅力的な人物を描いている。ゲーム中でもそのデザインが損なわれないように細心の注意が払われ、見事にゲーム化が実現している。それぞれのキャラクターには体術が得意なもの、咒方術が得意なものといったように、ゲーム操作上での性質はもちろん、個人の性格、物語での役割、巧妙な人間関係が綿密に設定されている。ちなみに、主人公たちは「五行」の能力を独自に体得しており、その性能は異なる。



我舞　要

がぶかなめ　五行／水

⬇直柔のライバル的存在。プライドが高く、孤独癖を持つ。氣鋼手と呼ばれる武具を用いた体術を繰り出す。全国を旅する寄り神退治屋。(声:山寺宏一)





⬆紫微武甲法をその流派とし、銀鏡(しろかね)と呼ばれる長い扇と禍絲(まがついと)と呼ばれる銀の糸が武具。(声:天野由梨)



朱童ひふみ

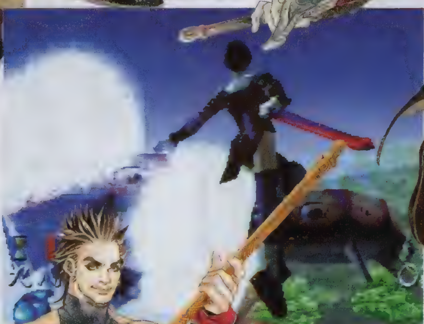
すどうひふみ　五行／土



御巫みづほ

みかなぎみづほ

⬇能登に住む女子高3年生。実家が御巫無想流剣術の町道場を営んでおり、本人も師範代クラスの腕前。剣道部に所属している。(声:京野ことみ)





⬆3才の時に両親を寄り神に殺されている。祖母が「五方輪」の一員だったことから、10才の時に「五方輪」のメンバーに。体術を用いた闘いは不得意。(声:大谷育江)



琴平あずさ

ことひらあずさ　五行／金

⬅代々寄り神と戦ってきた「五方輪」の577代目咒方士。体術、咒方術のバランスが取れている。人を見下したり自分の力を鼻にかける人物を嫌い、理不尽なことに対する反発は人一倍強い。(声:遠近孝一)



八州大騎

やしまだいき　五行／火

⬇火焔咒を得意とし不動明王の化身とまで呼ばれたが、寄り神との闘いに敗れ密教に絶望、宗門を捨て「五方輪」の一員となる。(声:大塚明夫)





真武居直柔

まぶいなおや
五行／木



命をふきこむのは 豪華声優陣

『双界儀』のイベントはフルボイスで展開される。魅力的なキャラクターたちに命を吹き込むのは、豪華な声優陣。ゲームでは初めてとも言える大物声優が多数参加して、『双界儀』の世界が表現された。ここからもこのゲームのドラマ性高さがうかがえる。

京野ことみ



映画『七人のおたく』でデビューした女優。『双界儀』で声優初挑戦。

三ツ矢雄二



ベテラン声優。『双界儀』ではボイスディレクターを務めている。

イゲボ



⬆海の標識？　あるいは海ヘビ？　それにしても「イゲボ」って何なんだ

ナモウレイ



⬆深海魚のような姿の寄り神。モチーフはアンコウだろうか？　地上を這う

ホオナデ



⬆目と口が不気味な寄り神。もはやダリな感じ。移動することはできない

テンズルシ



⬆一つ目の寄り神。テルテルボウズのようでもありオ○Qのようでもある

ニクスイ



⬆浮かぶ肉の塊。地上からの水平攻撃は当たらない。肉の円錐だから肉錐？



ゲームは操作性がすべて。気持ちよさはこれで決まる

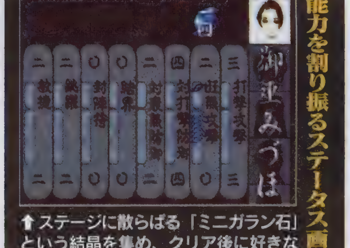
あのユークスが手がける簡易かつ奥深い3Dアクションゲーム

『双界儀』を作り上げたのはユークスという会社。あの人気プロレスアクションゲーム『闘魂烈伝』を手がけたチームである。『双界儀』は『闘魂烈伝』とは全く違うゲームだが、操作性については共通した点がある。複雑なコマンド入力が必要ない、単純な操作で多彩な動きが出せる点である。『双界儀』は、3Dで表現された広いフィールドを縦横無尽に駆けめぐりながら寄神と戦い、フィールド上に散らばる「ミニガラン石」を集めて進めるゲームだ。その動きは限定されたリングとは違い、よりダイナミックなものになっている。そして、咒方術、体術なども単純なボタン連打で多彩な技が繰り出せる。単純だからこそ奥行きが深いアクションを実現しているのである。



➡しっかりしたアクションの作り込みは華麗の一言。とにかく跳ね回る

能力を割り振るステータス画面



⬆ステージに散らばる「ミニガラン石」という結晶を集め、クリア後に好きな能力に割り振ることでキャラは成長

○ボタンでの操作

結界、咒符攻撃を行う「咒方術」

○ボタンは咒方(じゅほう)術が発動する。敵を捕縛する結界、様々な効果を生む咒方術は主人公たちだけが使える技だ。ボタン連打でより高度な技を出すことができる。



⬅敵を捕縛する結界は時間が経つと破られる



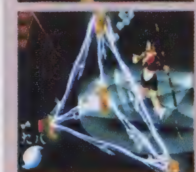
一穴点蝶(いっけつてんら) 咒符一枚を敵に向かって打ち出す攻撃咒方。かなり多用する。



二王仙胎(におうせんたい) 寄り神に感染させられた衰気を消し去る毒消し。



三元鎮守(さんげんちんじゅ) いわゆるバリア。移動しても体前方に展開している。



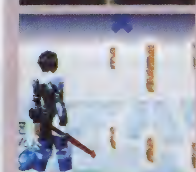
四方色滅(しほうしきめつ) 視野内にいる敵全てにダメージ。弱い寄り神は一撃。



五芒醒力(ごぼうせいりき) キャラクターの攻撃力が一時的にアップする。



六氣封殺(りっきふうさつ) 自分以外の全ての動きを止めてしまう補助咒方術。



七星招鬼(しちせいしょうき) 分身を創り出す。動かないが、敵の攻撃は分身に集中する。



八極天地(はっきょくてんち) HPを回復する。全回復は不能だが残存HPの50%を回復。

△ボタンでの操作

華麗なアクションを見せる「ジャンプ」

ジャンプには2種類がある。単純なジャンプと、△ボタンを2度押すことによって実現する「ジャンプ反転」である。ジャンプする高さは、キャラ特性によって決定される。



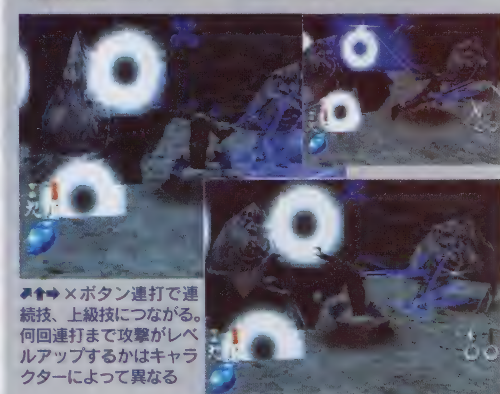
⬅ジャンプ力を強化すると高くなる。行けない場所もこれでOK

➡通常ジャンプ。ジャンプ中にも攻撃を仕掛けることが可能だ

×ボタンでの操作

キャラクターごとに違う武器で「攻撃」

体術、手持ちの武器による攻撃。持っている武器によって、効果に差が出る。また、ボタン連打によって様々な連続技、上級技を繰り出すことができるようになっている。



⬈⬆➡×ボタン連打で連続技、上級技につながる。何回連打まで攻撃がレベルアップするかはキャラクターによって異なる



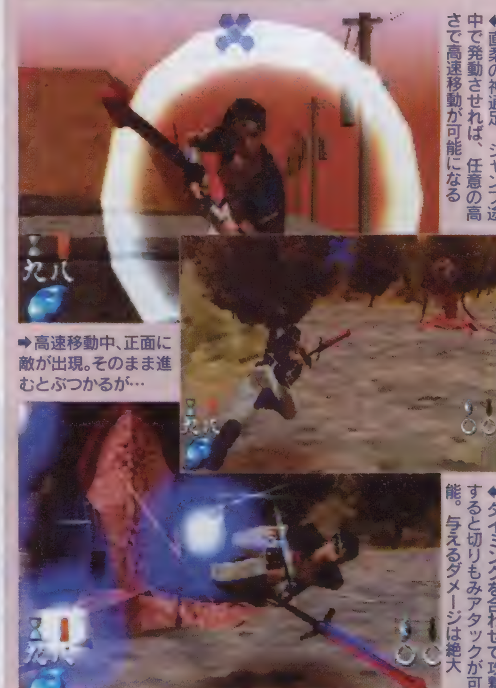
窮地を脱する「全方位攻撃」

ダメージを受けている最中に×ボタンを押すと、「全方位攻撃」を仕掛ける。攻撃力は高くないがピンチを切り抜けられる。

□ボタンでの操作

高速移動を可能にする「神通足」

□ボタンでは、ブースト移動＝神通足が可能になる。高速移動中は方向転換できないが、神通足からの攻撃は可能。ジャンプとの組み合せで行動範囲が広がる。



⬅直柔の神通足。ジャンプ途中で発動させれば、任意の高さで高速移動が可能になる

➡高速移動中、正面に敵が出現。そのまま進むとぶつかるが…

⬅タイミングを合わせて攻撃すると切りもみアタックが可能。与えるダメージは絶大

意

意味、意図。これがないゲームには筋が通らない

開発者が語る『双界儀』の創世秘話
日本の古代伝承を題材にした作品、これは僕のライフワークです。

現代の日本を舞台に幻想ものに挑戦

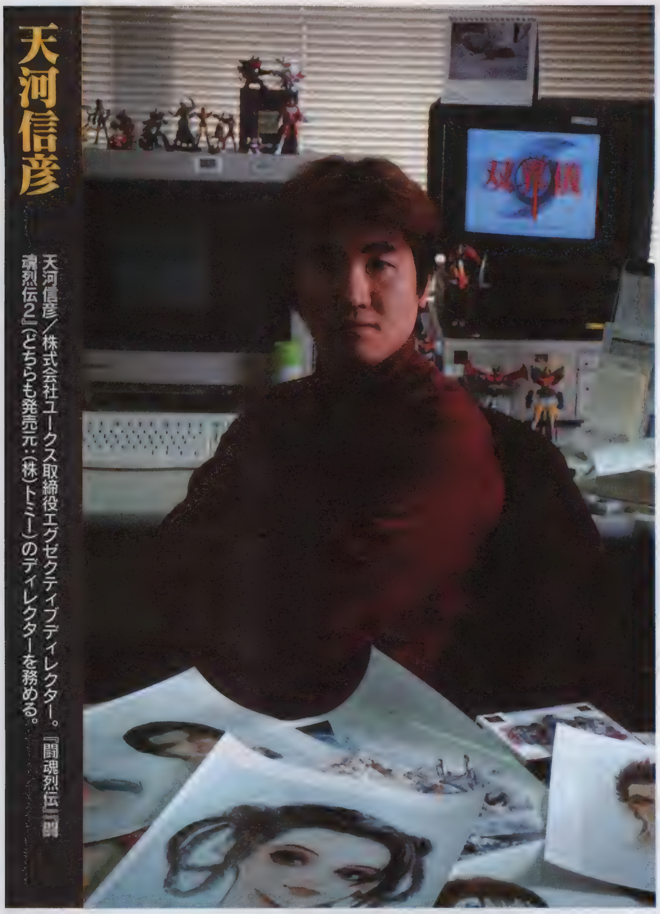
結構、子供の頃から空想好きだったんですよ。漫画読んだり、映画観たりすると、自分の中でいろんな物語を考えたり。この『双界儀』のアイデア自体は、スクウェアさんから「何かゲームを出しませんか」という話が来た段階で基本的には固まっていましたね。まず3Dで自由自在に人間が動き回るものにしたい。現代の日本を舞台にして、幻想ものをやりたいと思ったときに、迷いはありましたよ。西洋もののゲームは多いけれど、日本もののファンタジーで成功した例は少ない。でも、だからこそ、やってやりたいという気持ちはありましたし、スクウェアさんも何の制約もつけずに、依頼してくれたので、これはチャンスだと思ったんですよ。

アクションと物語を分離させないのが要

もともと日本神話とか伝承って好きなんですよ。国生みの物語の地方出身というのも関係があるのかもしれない。本当は、アクションゲームだし、物語はもう少し軽めにしようかなと思っていたんですが、作っているうちにキャラクターを直接使うし、ユーザーに感情移入して欲しいな、という思いが強くなって。そうすると、キャラクターの過去とか感情表現を厚くする必要がある。よし、いっちょ突っ込んでみるか、と。ただ、アクション部分とシナリオが分離しないように気は遣いました。なぜこのアクションができるのか、というところをきちんとシナリオや設定でフォローする。だから、一つのゲームになるんだと思います。

もちろん、シナリオ作成に当たっては、取材とか資料集めは大変でしたよ。舞台になる場所にはたいてい取材に行っています。ストレスが溜まるとバイクで奈良の三輪山を見に行って英気を養ったり。参考文献も全部で百冊は超えるんじゃないかな? 古事記や日本書紀は基本。ただ、こだわりすぎず「偽史」もかなり参考にしました。伝承では柳田国男さんの「遠野物語」とか。漫画も参考にしましたよ、星野之宣さんの「宗像教授伝奇考」とかね。たぶん、僕はこれからも日本を舞台に、伝奇ネタのゲームを作っていくと思うんです。ライフワークっていうと言い過ぎかな(笑)。

(97年12月29日、スクウェア大阪にて収録)



天河信彦

天河信彦／株式会社ユークス取締役エグゼクティブディレクター。『闘魂烈伝』『闘魂烈伝2』(どちらも発売元：(株)トミー)のディレクターを務める。

読んでおくと世界観が拡がる文献たち



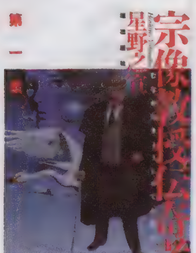
古事記(上・下)

昔、古典で勉強したりしなかった? 日本神話、古代伝承の基本として読んでおきたい。(全訳注 次田真幸／講談社学術文庫)



遠野物語

日本民俗学の古典。東北地方の民間伝承を集約。奇妙な言い伝えはいま現在も残っている。(柳田国男／角川文庫)



宗像教授伝奇考

民俗学を題材にしたコミック。「題材の取り方、つじつまの合わせ方が天下一品」とは天河氏。(星野之宣／潮出版社)

結び ニューウェーブとしての双界儀

日本の伝承に題材を取り、濃密な物語を展開しながら、3Dアクションと見事に融合させている手腕。ムービーは日本有数の声優陣による迫真の演技、3枚組のべ3時間のドラマを収録。デザインに皇名月氏を起用し、洗練された世界観を持っている。今回の特集でわかったことは、『双界儀』には「面白いゲーム」を構成する5つの要素(物語、グラフィック、キャラクター、操作性、そして意図)が、同作品に登場する星形の五行のようにバランスよく詰め込まれているという点である。

考えてみれば、ある水準以上のクオリティを有したゲームソフトというのは、元来、ストーリー、グラフィック、キャラクター、操作性、そして企画主旨が見事に融合しているものである。たとえばグラフィックがものすごく奇麗でも、触ってみるとても遊べないゲームというのも結構多い。どこかひとつだけ飛び出していても、他の要素が低い水準だとその星形は非常にいびつなものになり、かえって遊びにくくなる。そういう意味で地に足がついた「ニューウェーブ異色作」。それが『双界儀』の正体である。



●PS●スクウェア●3Dアクション
●今春●6800円●3枚組

Option TUNING CAR BATTLE チューニングカーバトル

おぷしょん！

本格派チューニングゲーム監修者自らがタイムアタック！攻め込むほどにわかるこのゲームの神髄＝ワンミスが即タイム落ちにつながるこの奥深さについてこれるか？

●PLAYSTATION ●エム・ティー・オー
●チューニングカーレース
●メモリーカード2ブロック使用
●発売中 ●5800円

構成・文／
佐伯憲司(フェイク)

ターザン山田レコードカーを追え！
タイムアタック最速への挑戦!!

「OPTIONチューニングカーバトル」の監修を担当したレーシングドライバー・ターザン山田が推奨するタイムアタックにあたってのモデルカーは、T-86のレベル4（シフトアシスト使用）。グリップ走行の基本を学ぶには、このクルマの素直な特性が最も適しているといえる。基本的に、アクセルを全開にしている時間をできるだけ長く取るということが、このゲームでタイムを向上させる重要なポイント。それゆえ、コーナーをできるだけロスなく回り、立ち上がりの時間を短縮するライン取りが大切になってくるのだ。今回トライするのは峠コース。アップダウンとタイトなコーナーが連続するコースのため、短い直線でいかに早くスピードアップできるかがカギ。



ブレーキングかアクセルオフかを確認してコーナーに進入しよう。

ダートの内側は、荷重を抜いた状態で突っ込んでも減速しない。





Point1



アウトギリギリまで早目により、アクセルをオフにしながらインギリギリ、ぶつかるつもりで（ぶつかっちゃ×）突っ込んでいく。ステアリングは一度切り込んだらそのままで。

Point2

S字は早目にダートに乗り上げる勢いでラインを変え、左コーナーを右に、右コーナーは左にステアリングして、コーナー内側の荷重を抜いてダートに乗り上げるように走る。

Point3

昇りの頂点でアクセルを抜いて右にステア。あらかじめアウトギリギリによるのはお約束。切り込むきっかけは、路上の赤いペイントが見えたあたり。出口が見えたらアクセルオン。

Point4

前のコーナーで立ち上がるとき、右にめいっぱい寄せ、コーナーの頂点が見えたらアクセルオフで一気にインへ切れ込んでクリア。すぐさま右にステアしアクセルオンを早目に。

Point5

ダートに乗り上げるつもりで道の右を走ってコーナー進入。そのまま右の木を過ぎたらアクセルオフし、一気に左へ。左にある一本の木にぶつけるように曲がり、立ち上がれ。

Point6



ここもアウト・イン・アウト厳守。路面の赤いゾーンを過ぎたら、ブレーキングで一気に減速し、そのままイン目がけてステア。立ち上がりはステアリングを終えてからアクセルを。

Point7



前の２つのコーナーで減速しているので、アクセルオフで進入。アウト・イン・アウトのラインで曲がるが、内側のダートに右サイドを引っかけるようにしてタイムを稼ごう。

Point8



左の標識を目印にして、アクセルオフで進入。右にステアしながらブレーキングしてスピードをさらに落とす。アウトに膨らまないよう注意しつつ、徐々にアクセルを入れよう。

ターザン山田ベストタイム

0′ 52″ 824

ターザン山田

プロフィール●雑誌『OPTION』誌上でテストドライバーやドラテク講座などをつとめるレーシングドライバーー。『OPTION』編集長の稲田大二郎氏と共に、本作の監修をつとめた。



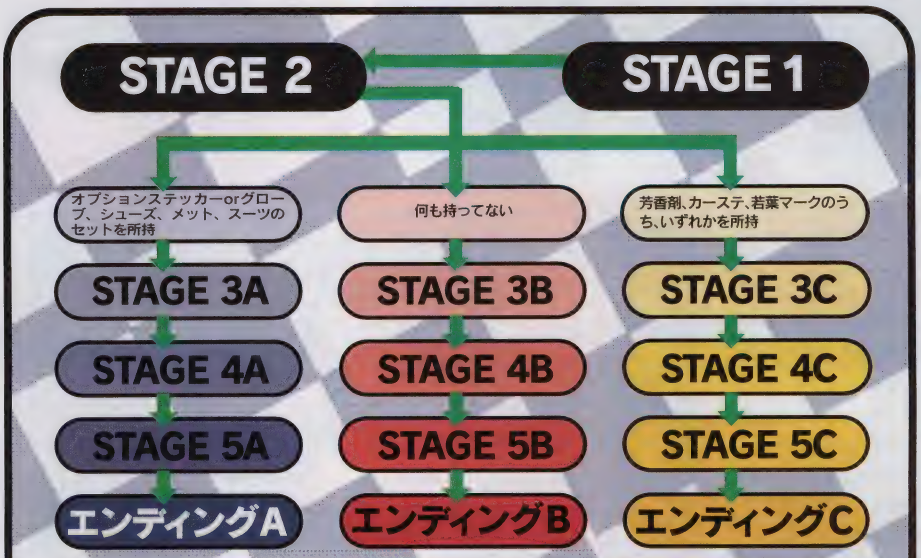
本物のチューニングカーを味わってもらうために、全身全霊を込めてお手伝いしました。FR・FF・4WD・MRと車種は多いですが、その車に合ったイメージ、それを見つけ出せば絶対に早く走ることができるんですよ。何か分からないことがあったら本物のドライバーに聞いてみること！本当の走りが出来るゲームだからね。

全車種入手はシナリオモードをクリアせよ!!

筑波、湾岸、峠、谷田部でライバルと対決し、伝説の走り屋「疾風」を追いかける戦いを繰り広げるのがシナリオモード。手持ちの資金をうまくやりくりし、クルマの購入費用＆チューニング費用を捻出することが必要。勝負に勝てば全額、負けても半額手に入るので、恐れずライバルに挑戦しよう。お金さえ貯められれば、チューナーさんたちが強い味方となりプレイヤーの愛車をカリカリに仕上げてくれる。対戦相手によってどこをチューンしていくか選んでいくことも大切。特に谷田部はエンジンパワーが最重要なのでチューンは必須。



次々に現れるライバルたちを蹴散らすためには、アーケードモードでコースに慣れておくことが必須。





クルマのパワー差がモロに出るのが谷田部でのゼロヨン。ほかのコースでわざと負け、お金を稼いでチューンするなりクルマを変えるなりして対応せよ。また、スタート時、「GO！」のサインが出たところで7500rpmからフルアクセルするとロケットスタートも可能だ。



クルマを買ったらセーブしてからチューニング。チューナーによる違いをチェックしてから本腰を入れよう。また、クルマは自体の価格は安いが、チューニング費用がやたらとかかるクルマもあるので、一概に安いクルマがいいとはいえないので注意が必要だ。

全面協力!! カーチューナー達

R-E雨宮



ロータリーチューンの雄。GT選手権でのノウハウを活かしたエアロパーツなども得意。チューナーは雨宮勇美サン。M-FC、FDを扱う。

Central 20



ニトロシステムのノウハウに長け、世界最高速大会のクラス別記録を持つ実力派。田中克典サンは犬好きでも有名。N-Z32、N-180等を扱う。

Esprit



ハイパワーチューンを得意とする老舗的ショップ。谷田部のコースレコードメーカー。チューナーは前川勝サン。T-100等をチューン。

ACTIVE



ロータリーエンジンを得意とし、パワー＆足回りをはじめ、独特のデザインエアロも注目を集める。チューナーは井上孝三サン。M-RSを扱う。

SPOON SPORTS



軽量化を中心としたNAチューンで有名。カーボンボンネットはコンペティティブな雰囲気。チューナーは市嶋樹サン。H-CVR、H-CV6を扱う。

JAM



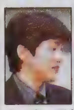
峠最速ハチロクなどで有名な老舗的ショップ。旧型車のチューンを得意とする。チューナーは山沢正紀サン。T-86L、T-86T等を扱う。

Top Secret



新進ショップながらハイパワーチューンで注目を浴びる。チューナーは永田和彦サン。T-80、N-13を扱わせたらここの右に出るものはない

VeilSide



徹底的なハードチューンと独特のデザインによるエアロボディを得意とする。チューナーは横幕宏尚サン。T-80、N-33、32を扱う。

kansai SERVICE



業界のトップに君臨するHKS。パーツひとつからエアロまで、チューン全般が得意。チューナーは向井敏之サン。M-EVO、N-32、33を扱う。

MINE'S



コンピューターチューンの老舗。トータルバランスに優れた上品なマシン作りが好評。チューナーは新倉通蔵サン。N-33、32、180を扱う。



赤いボディにフェニックスのステッカーがワークスカラー。ゼロヨンや最高速で実績を残す。チューナーは横山耕治サン。N-14、T-MRを扱う。

カー用品効果リスト

L…エンジンの低回転トルク
M…エンジンの中回転トルク
H…エンジンの高回転トルク
Ha…ハンドリング
St…スタビリティ
Br…ブレーキ
Gr…グリップ
W…ウエイト

名前	ポイント	L	M	H	Ha	St	Br	Gr	W
お先にどうぞ	75	—	—	—	↓	↓	↓	—	—
RCR55	75	↓	↓	↓	—	—	—	—	—
芳香剤	120	—	—	—	—	—	—	—	—
ゴミ入れ	125	—	—	—	—	—	—	—	↓
ドリンク置き	125	—	—	—	—	—	—	—	—
サンシェード	150	—	—	—	—	—	—	—	↑
タッチペン	150	—	—	—	—	—	—	—	—
ステッカー	200	—	—	—	—	—	—	—	↓
アルミシフト	245	↑	—	—	—	—	—	—	↓
鏡面仕上げ剤	250	—	—	—	—	—	—	—	↓
交通安全祈願	300	↓	↓	↓	↑	↑	↑	↑	—
タイヤWAX	300	—	—	—	—	—	—	↑	—
ハロゲン球	450	—	—	—	—	—	—	—	—
クリーナー	475	—	—	—	—	—	—	—	↓
ペダル	495	—	—	—	—	↑	—	—	↓

名前	ポイント	L	M	H	Ha	St	Br	Gr	W
カタログ98	500	—	—	—	—	—	—	—	—
洗車セット	500	—	—	—	—	—	—	—	↓
グラブ	1550	—	—	—	↑	—	—	—	—
高級オイル	2000	—	↑	↑	—	—	—	—	—
バッテリー	2000	—	—	—	—	—	—	—	↑
オイル添加剤	2500	↑	↑	↑	—	—	—	—	—
サングラス	3200	—	—	—	—	—	—	↑	—
レーダー探知器	5500	↑	↑	↑	↓	↓	—	—	↑
キーレス	7500	—	—	—	—	—	—	—	—
ブーツ	7500	—	—	—	—	↑	—	—	—
カーステレオ	10000	—	—	—	—	—	—	—	↑
メット	11750	↑	↑	↑	—	—	—	—	—
高級工具	14950	↑	↑	↑	—	—	—	—	—
つなぎ	19500	—	—	—	↑	—	—	—	↓

みんなのクソゲー

グルーヴ地獄V(ファイヴ)だヌ〜ン

(©ピエール瀧)

構成・文/和田好史　飯塚　哲(編集部)
text:Yoshifumi Wada　remix:Akira Iizuka

電気グルーヴならではの、バカ笑いできる面(ミニゲーム)とド真面目な面(ミュージック・エディタ)、両方を堪能!

人生の貴重な時間をムダに!!

1月の頭に発売され、すでにあちこちで紹介されている、電気グルーヴ初のゲーム作品。大別して、お金を稼ぐミニゲームのお笑いパートと、サウンドを作り出していくマジなパートで構成されており、電グルのキャラクターの二面性がたっぷり楽しめる。「クソゲー」とジャンルを銘打ってはいるが、随所に簡単には飽きがこない工夫がされており、いつの間にかやみつきになってしまうソフトと言える。自分に合った楽しみ方を追求してみよう。



⬆タイトル画面ではえんえんとピエール瀧の爆笑ソロが聴ける



⬆パッケージも赤を基調としたトータルデザイン。シール付き

グルーヴ地獄Vの世界

バイトで稼ぐ→ガチャガチャで音ネタ出す→ジタクで遊ぶ→(繰り返し)というのが基本。



バイトジゴク

⬆お金を稼ぐための"ジゴクの"バイト斡旋所





セーブデパート

⬆メモリーカードのデータを管理する場所



ガチャガチャ

⬆スペーシーな「音ネタ」自販機(1回100円)



トモダチ

⬆愉快な仲間達とのコミュニケーションの場

ジタク

自分だけの音を追求できる超高性能スタジオ

本作のメインステージともいえるミュージックエディター・パート。集めた音ネタを組み合わせ、最終的には自分が一番しっくりくる音楽を完成させることもできる。一見複雑そうに見えるが、画面は実に機能的にデザインされている。操作を完全に覚えるには少々、時間と練習が必要だが、これはもはや「音遊び」という域を軽く超えていると言っていいだろう。



●スピーカー

L1がハイハット、L2がバスドラ、R1、R2がシーケンス2パターン、と計6音を鳴らす。それぞれ、コントローラーのキーでON/OFFが可能。

●アクション

演奏中のチャンク音を変化させるエフェクター。実際のギターやキーボードなどでおなじみの専門用語が登場する。全10種類あり、方向キーでさらに適した効果を選べる。

●チャンク

DJ用語でいう皿回しの"皿"、つまりレコード盤みたいなもの。アからクの全8種あり、適宜切り替えて演奏を楽しむ。音ネタが増えるほど、内容が充実する仕組み。

STEEP1

エディットにハマればまさに無限地獄

一つのチャンクの音は6つのパターンの組み合わせによって決まる。もちろん、全て異なる打ち込み音なので、数百通りの選択が可能。もしとまどいそうだったら、ランダム機能に任せてみるのも一つの手だ。いいパターンが出るまで思う存分こだわりを発揮したい。



⬆一音ごとに細かい設定ができる

STEEP2

アクションでさらにサウンドにこだわる

ディスコでもジュリアナ系なら"ミラージュ"、ドラムン・ベースなら"BPM"といった形で具体的な味付けを行う。これをうまくこなせれば、限りなく「演奏」に近づく。



➡画面効果も加わってビヨビヨ

STEEP3

レコーディングで技術をみがこう

いよいよ最終レコーディング。約3分の録音データは、いつ何度でもリプレイが可能だ。さらにMDに落として、細かくチェックしたり、友達に渡したり、楽しみは無限に広がる!



⬅カウントの後、録音開始!

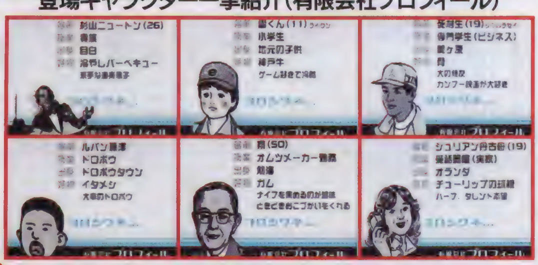
「SweepStation」てナニ!?

タイトル横に書かれた謎の表記。これは、音楽の楽しさを新しい形で提示するソフトのシリーズ名ということのようだ。実は、イルカが泳ぐミュージックエディターとして話題になった『DEPTH』が第一弾。全く違った形にデザインされているが、「ジタク」のシステムは『DEPTH』がベースになっているのだ。



DEPTH
(PS用 '96.12.6発売)

登場キャラクター一挙紹介(有限会社プロフィール)



トモダチ

役に立ったり立たなかったりする、いろいろな情報を教えてくれる。が、時にはイエスかノーか答えた途端、ゲームオーバーなんてことも!? さすがクソゲー。



バイトジゴク

クソゲーの魅力がつまった8つのバイト

一番のお楽しみ(?)ともいえるミニゲーム。
どれも脱力しまくり、まさに「クソゲー」。
BGMのサンプリングにもニヤリとさせられる。

1 ボールペンコウジョウ

難易度 ♥
クソゲー度：80%





ひたすらボールペンにキャップをはめるだけ。もっとも手堅く確実に稼げるが、単価は安い。ミスが少なければ特別手当がつく。時間切れもノルマもなく、何が面白いのかという感じなのに、なぜかえんえんやってしまい危険だ。ボールペンには赤と黒の2種類あり。

2 キノコorDIE

難易度 ♥♥
クソゲー度：90%





カセットビジョンライクな画面のゲーム。50年間延々と同じ道を渡り続けるおじいさんが登場。彼が車にぶつからないよう、道路の向こう側に案内する。しかし、キノコに目がくらむと、たちまち危険倍増。コツは車の前に飛び出さないこと。原題『スーパーマリ岡64』。

3 薪割り

難易度 ♥♥
クソゲー度：95%





イジワルばあさん相手に、薪を割っていく反射神経勝負。ばあさんのフェイントにひっかかり、うっかり斧をおろすとかわいい動物が真っ二つ。ポイントは「ウサギの形をした薪」と「薪と同じ毛色をしたコアラ」。だんだんムキになっている自分に出会えることでしょう。

4 クサイモン

難易度 ♥♥♥
クソゲー度：60%

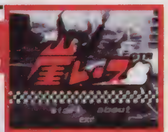




昔あった「サイモン」というゲームまんまの内容。24世紀からやってきたなんともイヤ〜なハイテクロボット達。彼らが次々に発するクサ〜いゲップの順番を覚え、繰り返すだけだが、これが意外に難しい。勝負に負けると、四機そろってイヤミっぽく笑われてしまう。

5 崖レース

難易度 ♥♥
クソゲー度：70%



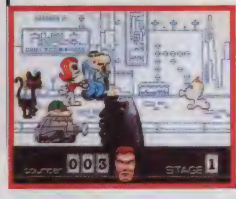


文字通り命を賭けたカーレース。別名『スーパーマリ岡カート』。赤い停止線のどのタイミングでブレーキを踏み込むかが勝負。とぼけた顔の敵に、つい負けるもんかと力んでしまう。しかも勝つたびバカ笑い。何人落っこちれば勝てるのか。結局は運まかせ、なのか？

6 交通量調査

難易度 ♥♥
クソゲー度：75%





ここはジゴクの大通り。見事に怪しい連中ばかりが横切る中、人間だけをカウントする。当然、人間のふりをしたオバケ(?)とか、やたらと長い足のネコを数えてはダメ。でたらめな風貌に気を取られていると、通りすぎてしまう。動体視力をフルに発揮しよう。

7 心霊写真鑑定人





電グルのメンバー3人の怪しげな心霊写真が登場する、かなり笑いを誘うゲーム。3枚鑑定して1ゲームと短時間で済む。自分の部屋なら、電気を消してムードを高めれば、より一層盛り上がりそうだ。つい笑ってしまうが、よくよく見ると、実はとても怖〜い…のかも？

難易度 ♥　クソゲー度：85%

心霊写真ギャラリー



8 ときめいていいとも





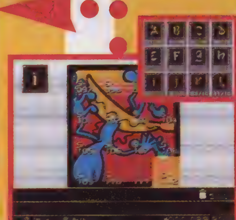
こっそり用意された超臨時の高収入バイト。"いいとも"に出演すれば、とびきりな額のボーナスが入るかも。花うらないでは、不気味な女の子が独りで勝手に花びらをちぎるので、結果は分からない。滅多にまわってこない仕事だが…働いた気がまったくしません。

難易度　クソゲー度：65%

見るな



グルーヴ天国!?



⬆グラフィティ調の地獄図ができあがる。A〜Lまで全て完成すると…

⬇レアネタかゴミか？さあガチャれ！だんだん音ネタが集まってくると…

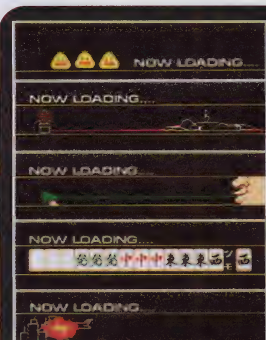


ガチャガチャ

バイトで稼いだらココで音ネタをゲット。1回百円で2個一組のカプセルが出るが、両方ともただのゴミだったりすると、虚しさ爆発。

音ネタを全部集めると何かが起きる!?

ナウローディングすら電気仕掛け ロード画面コレクション



今さらながら…の電気グルーヴメンバー紹介



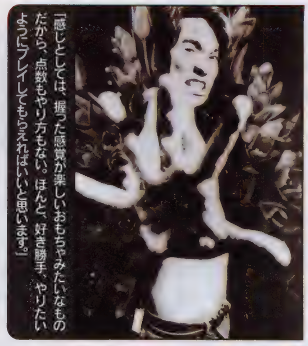
砂原良徳

1969年9月13日生まれ札幌市出身。テクノ美少年系のルックスで女性ファンを多くひきつける通称"まりん"。キーボード担当として、あとからバンドに加わったせいもあってか、オリジナルメンバーふたりから愛情のこもったイジメにあうこともたびたび。



ピエール瀧

1967年4月8日生まれ静岡市出身。バンドメンバーとして、特に楽器を操るわけではないが、ムードメーカーとしてのキャラクターが受け、『ポンキッキ』レギュラーほか、TVにも俳優、レポーターとして出演。最近では飯野賢治と組んだゲーム製作番組も。



石野卓球

1967年12月26日生まれ静岡市出身。グループ活動以外のソロでも、イベントの企画やDJで活躍するテクノ・クリエーター。一方、その膨大な音楽知識は、決してテクノに凝り固まったものではなく、一般のリスナーにも受け入れられる高品質のポップスを目指す。



電気のノリをそのまま体現したクソゲー『グルーヴ地獄V』

いきなり、電気グルーヴはもの凄い作品を創り上げてしまった。メジャーデビューから7年、オリジナル・アルバムも7枚発表している彼らだが、ずっと彼らを追っかけてきて本当によかった——。彼らのファンなら絶対にそうした感慨を抱くはずだ。彼らはあくまでも現役の実力あるミュージシャンであり、『グルーヴ地獄V』は文字どおり、れっきとした「クソゲー」なのであるが、かといって課外活動的な、息抜きで気まぐれに創っちゃいましたみたいなニュアンスは感じられない。とりたてて彼らに興味を示さなかったハード・ゲーマーにも確実に届いてしまう普遍性を備えているのだ。正直言って驚きと感動が入り混じったうれしさで冷静になれないのだが、これは彼らにたまたまゲーム作りのきらめくような才能があった、ということではなく、ゲームと音楽に対する自らの愛情にまっすぐ向かい合った成果ではないだろうか。

すでに発売されて1カ月近くたつし、いろんなところで紹介もされているので内容について細かくはふれないが、これほど電グルのキャラクターが色濃く出ようとは、メンバー3人とも考えていなかったのではないだろうか。悪意と気恥ずかしさが同居する笑い満載のミニゲーム。これをやっていると、彼らのお笑い体質もさることながら、もともとゲームとは、勝ち負けと関係なく笑いを引き寄せるものだったんだなあと思わせる。ただ薪を割り続けたり、障害物を避けてキノコを取ったりという"ゲーム&ウォッチ"レベルの単調でミニマルな内容も、もろに80年代ゲーム創世期をなつかしみたくなるが、彼らにとっての原体験としての根深さも思わずにはいられない。ちなみに、瀧とともに、ミニゲームを担当したCGデザイナー田中秀幸は、『ウゴウゴ・ルーガ』(フジテレビ)や篠原ともえの一連の作品のデザインを手掛けた人で、本作のグラフィックはすべて彼によるものだ。

一方、コンピューター上でのDJシミュレーターとして画期的な飛躍を遂げたミュージック・エディタは、その音ネタ作りを卓球とまりんが担当しているわけだが、基本型があったとは言え、こうして中途半端なものにならなかったのは、やはり根のマジメさというか気質のあらわれ以外の何物でもないだろう。とっつきやすさの一方で、実際にこれを本当に自由自在に使いこなすには、一つの楽器をマスターするくらいの気合と根気が必要なのかもしれないが、それはプロ・ミュージシャンとしてのプライドの高さが求めた完璧主義というよりは、本気でやればここまで可能性があるんだよ、という律義なまでの配慮のように思える。とにかく、本人たちが"クソゲー"と言っているからといってなめてかかると、かなり度肝を抜かされるのは間違いない。

ここで、やや今さらとも思うが電気グルーヴのプロフィールに少し触れておこう。卓球が瀧に出会ったのは、高校時代。お互いにYMOフリークだったことで、友達を通じて知り合う。二人はインディーズで話題となった"人生"をへて平成元年、電気グルーヴを結成。平成3年、TMNとのジョイント・シングルを発表のち、4月にアルバム・デビュー。その直後にまりんが参加する。テクノ・イノベーターとしての彼らの歩みは、アルバムを出すごとにロックやポップスとしての普遍性を獲得するというものだった。インタビューでも、94年の「N・O」のヒット以降は特に、テクノとしてのポップスではなく、電気としてのポップスを作らなきゃ、みたいな発言が多くなっていく。昨年発表の『A』はそうした姿勢がもっとも充実した形で作品として結実されたと、各評論家に絶賛された。

現在、95年以来久しぶりに、3人それぞれがソロ作品を制作中だという。大いに期待したいものである。だが、私は『グルーヴ地獄V』の次にも興味がある。今回の完成度を考えるとかなり先になるとは思うが、これがゲームソフトを作る最初で最後とはとても思えないのだ。そのためにも本作には、売れて売れて売れまくってもらわなくては。時間とお金と好奇心に余裕のある人はぜひお試し下さい。 (和田好史)

電グルのオシゴトがよく見える

必聴盤3枚

『UFO』(91年11月発表)



メンバー交代劇の直後ということもあり、卓球色の強いセカンド。当時としてはかなり斬新なテクノラップはもちろん、笑かし帝としての音楽遊びのオ能が際立つ、ライヴなどで奇行が目立った初期のクソゲー的傑作。

『VITAMIN』(93年12月発表)



日本でのテクノ普及に一役買った4作目。[illegible]要素は少なく、[illegible]進出を見せ、[illegible]なイメージ[illegible]した。オールドゲームファンは、まりんによる「ペンギンの日」M「ポリゴン」のリミックス[illegible]を要チェック。

『A』(97年5月発表)



非常に分かりやすいラブソング「シャングリラ」は有線でも[illegible]売れ続けた。とにかくだれもが"かっこいい作品"として楽しめる内容になった、"テクノ"というレッテルを乱暴にも完全に取っ払った7作目。



プレゼント **PRESENT**

『グルーヴ地獄V』発売元のキューン・ソニーさんよりいただいた特製Tシャツ2種類&ボールペンをそれぞれ5名の読者にプレゼント。官製ハガキに欲しいブツの番号、記事の感想を書いて、じゅげむ編集部「クソゲー係」まで。ドスドスご応募待ってるヌ〜ン。

さらにドップリハマりたい人へ

●テクノに目覚めた人 ●DJのお手本が欲しい人 まずはこれを聴け!

攻殻機動隊 (97.7.17)



昨年話題になった同名ゲームのサントラ。卓球プロデュースにより超豪華メンツが実現、大絶賛された。

MIX UP VOL.1 石野卓球(95・12・13)



小松崎茂のイラストが実にナイスな世界の有名テクノDJのプレイを収録したシリーズ。第一弾は卓球。



じゅげむ発 DigiCube Channel



野村 匡氏

(株)スクウェア宣伝プロデューサー。今までに数多くのソフトを担当してきた人物。

第2回 ～スクウェア訪問の巻～

さて、デジキューブ黒川氏が一発目に訪問したのはFFシリーズで有名な株式会社スクウェア。宣伝プロデューサーの野村氏に、発売日が間近に迫った大作RPG『ゼノギアス』とゲーム流通についての有り難いお話をお聞きしました。



⬅慎重に言葉を選びながら質問に受け答えしてくれた野村氏。しかし、くだけた話題になるとブレーキの壊れたコンボイの様に……



➡カメラにポーズを決めつつも、意識は背後の受付嬢に……

いろんなネタがあって議論できる、そんなゲーム

黒川氏(以下、**黒**):野村さんとしては、ゼノギアスが持っているポテンシャルはどれくらいと思いますか。

野村氏(以下、**野**):どんなソフトを担当する時も、逃げるわけじゃありませんが「わかりません」って僕はよく答えるんです。でも今回は更にわからない……。これはけして悪い意味じゃなくて、また一歩か半歩、スクウェアのイメージから別の方向に踏み出していると思います。この前のゲームショウにも出展したんですが、ユーザーの反応を見るとおそらくウチに対する固定概念を全部壊しちゃったんじゃないかなと……。まあ、実際にいじってみると、紛う事なきスクウェアの作品ですけど。だからポテンシャルという意味ではモノ凄く高いと思いますよ。

黒:少し触ってみた感じ、『ゼノギアス』はとても贅沢なゲームだと思ったんですよ。『FFV』と『VI』のグラフィックチーフをしてきた高橋さんを始めとした実績のある方々が開発されて、それでいて格闘とかロボットとか色々な要素が入ったチャレンジャブルな作品ですよね。でも逆に見所が多すぎてユーザーは戸惑ってしまうのでは思うんです。そこで宣伝担当として何を一番楽しんで欲しいかお聞きしたいんですが。

野:とにかく一通りやって悩んで欲しいんですよ「ナンジャこれは?」と。ストーリーはけして一筋縄ではないし、それこそ要素は色々ぶち込まれているし……、これが発売されてしばらくたてばいろんな所で議論の材料が出てくると思うんです。で、その上でじゃあ何だったのか? という部分を解析して欲しいんですよね。

コアなユーザーも大切にしたい

黒:デジキューブという流通に対して期待されていることって、野村さん自身はどういったことですか。

野:あくまで僕の個人的な意見ですが、「なんかゲームやりてえなぁ」って思い立ったときに夜中でも何でもゲームを買いに行ける……。特に歩いて行ける場所にあることは凄くいいことだと思います。僕自身も酔っぱらってコンビニに行って何本か買ったことあります(笑)。ただ、『ゼノギアス』みたいなタイトルはコアなユーザーさんも期待しているゲームだと思いますので、そういう意味では定価より高くなるけど秋葉原まで電車賃かけて買いに行くのも……、そこまでゲームを買うことがイベントになるユーザーも、それはそれで大切にしたいなと思っています。



⬅これがゼノギアスに登場する「ギア」と呼ばれるロボット。これは主人公のギア『ヴェルトール』

デジキューブおすすめ 近日発売タイトル

NOON



コンビニ専売
▼SS
▼マイクロキャビン
▼発売中
▼4800円

格闘ゲームやパズルゲームとは違った新感覚の対戦アクションゲーム。各キャラの必殺技を生かして相手の陣地を埋めてしまえ。最大4人プレイ可能。

AZEL ～パンツァードラグーンRPG～



▼SS
▼セガ・エンタープライゼス
▼発売中
▼6800円

美しいグラフィック、演出で話題になったSTGがRPGに生まれ変わった。元々定評のあった独創的な世界観と前作で残された謎がこの作品で昇華される。

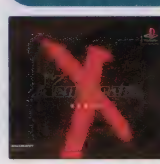
バイオハザード2



▼PS
▼カプコン
▼発売中
▼6800円

全てにおいて前作よりスケールアップした恐怖が襲う。プレイ内容、主人公の選択等で、大幅に変化するシナリオのボリュームは特に注目!

Xenogears(ゼノギアス)



▼PS
▼スクウェア
▼2月11日
▼価格未定

聖剣伝説、FFシリーズを手掛けた一線級の人材が集結、開発した大作RPG。既存のスクウェアテイストを逸脱する挑戦的な作品に仕上がっている。

98年1月21日発売

街
オリジナルサウンドトラック
FSCA10021
定価¥3,568（税抜¥3,398）

Culdcept（カルドセプト）
オリジナルサウンドトラック
FSCA10028
定価¥2,548（税抜¥2,427）

エンジェル ボイス メモリアル ポケットラブVol.1
オリジナルサウンドトラック
FSCA10027
定価¥2,548（税抜¥2,427）

グランストリーム伝紀
オリジナルサウンドトラック
FSCA10029
定価¥2,548（税抜¥2,427）

幻世虚構・精霊機導弾
オリジナルサウンドトラック
FSCA10030
定価¥2,548（税抜¥2,427）

first smile entertainment

お店であえる、仲間たち。



98年2月18日発売

"マジンガー伝説"
初回封入特典
「マジンガーZゴールドメタルピンズ付」
定価¥2,854（税抜¥2,718）
FSCA-10031

エンジェルボイスメモリアル
"ポケットラブVol.2"
定価¥2,548（税抜¥2,427）
FSCA-10032

特製クリアファイルプレゼント!!

ポニーキャニオン・ゲーム・ミュージックフェア'98

ただいまフェア参加店にて、ポニーキャニオンのゲームレーベル（サイトロン・アンド・アート、ファーストスマイル・エンタテインメント、ポニーキャニオン、マーベラス・エンタテイメント、ワンダースピリッツ）が参加する「ポニーキャニオン・ゲーム・ミュージックフェア'98」を開催中！

フェア期間（～2月末まで）中、'98年1月21日発売タイトルを含む上記レーベル商品を3,000円以上お買い上げ頂いた方に、先着でオリジナルクリアファイルをその場でプレゼント!!新作はもちろん、欲しかったあのアルバムをGetするチャンス!!

●キャンペーンは、プレゼントグッズがなくなり次第終了致します。ご了承下さい。

●詳しくは参加店店頭まで！

とっても笑顔な仲間たち全カタログ

- ENEMY ZERO オリジナルサウンドトラック
- エアーズアドベンチャー オリジナルサウンドトラック
- 女神異聞録～ペルソナ～ オリジナルサウンドトラック&アレンジアルバム
- スーパーロボット大戦 ボーカルコレクション ROBONATION.1
- TIME CRISIS 3Dサウンドアンサンブル
- ストリートファイターIII オリジナルアレンジアルバム
- ラストブロンクス～東京番外地～ サウンドバトル
- ホラーM サイコフォニックサウンド
- サウンドコミックス F.O.X
- リアルサウンド～風のリグレット～ The Music
- スーパーロボット大戦F オリジナルサウンドトラック&アレンジアルバム
- ブレス オブ ファイアIII オリジナルサウンドトラック
- MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER オリジナルサウンドトラック&アレンジ
- オフィス蘭 サウンドドラマ
- ブレス オブ ファイアIII ドラマアルバム
- ROBONATION SUPER LIVE '97 Summer
- 七ッ風の島物語 オリジナルサウンドトラック&アレンジ
- ポケットファイター オリジナルサウンドトラック
- ストリートファイターIII 2ndインパクト ジャイアントアタック オリジナルサウンドトラック
- 天は赤い河のほとり サウンドシアター
- スーパーロボット大戦F イメージングソング 熱き血が勇気に

●アルバム同封のアンケートハガキを送っていただくと、当社最新情報やプレゼントなどを掲載した情報紙をお送りしております。また、e-mailでのご意見、ご感想もお待ちしております。●当社広報誌"笑顔一番"を販売協力店にて配布中。店頭およびCDコーナーのPOPをチェック！

発売元：ファーストスマイル・エンタテインメント株式会社 TEL.03-3320-4034/e-mail:first@sa2.so-net.or.jp 販売元：(株)ポニーキャニオン

物欲'98ブギー

ゲームグッズ大集合ッ!!

便利モノからキャラグッズまで、
激レアアイテム満載!?
全11ページ、
モノ!モノ!モノ!の大特集

毎月発売されるソフトの数もスゴイけど、
さらにスゴいのが最近のゲーム関連商品の多さ。
人気キャラのグッズに、
次々発売される周辺機器…
考えただけでも、ホントにたくさんあるよな
…と、そんな訳で。今回は
イカしたゲーム「モノ」にこだわってみました!



レターセット
さすがヒップホップヒーロー、レターセットもレコード型だ。400円



パラッパ&サニーマグカップ
I Gotta Believe! ってわけで、ハートウォーミンなマグカップ。800円



マスコットの裏にはパラッパからのメッセージが!



NOT FOR SALE!!
1/8に行なわれた「パラッパラッパー NEW YEAR LIVE PARTY」でもらえた、お年玉?(もちろんNOT FOR SALE)の中身を公開!



金太郎飴! 崩れ具合が結構ロドニーの絵に似てるかも?





マグ&カレンダー
こちらはダンキンドーナツの昨年暮れのキャンペーン賞品。マグのヤバ目なパラッパが実にナイス。カレンダーはOL向けな便利もの。手に入れられた人はラッキーだったね。(非売品) (B)

■構成・文
ヘッドルーム&編集部
■Nendo取材・文
横山智彦



パラッパアラームクロック
このテのキャラクター時計はけっこうあるけど、これはなかなかのデキ。アラームを止めれば3種類のコトバのどれかをしゃべル!ちなみに、うでの部分は自由に曲げられます。6800円

パラッパグッズ part I

マスコットキーホルダー
手触りソフトでキュートなマスコット。サニーちゃんも登場だ。780円



ななんと総計200名 プレゼント 1名 プレゼント付き!? (ホントか〜!?) 詳しくは最後のページへ

※このページのパラッパグッズ…特に表記のないものは全てソニー・クリエイティブ プロダクツ

ピカチュウに夢チュウ

全員集合!

物欲キャラのトップバッターはやっぱりピカチュウで決まり!

ピカチュウ——。これほど愛らしいゲームキャラが存在したろうか？今、一番の人気を誇るゲームキャラクターといえばやはり「ピカチュウ」。３歳児からＯＬまで、老若男女みなを魅了するつぶらな瞳。思わず抱きしめたくなるふわふわしたまあるい体。そんな「ピカチュウ」の魅力を１２０％楽しむためのアイテムをそろえてみました。



いろんなピカチュウ
アニメの愛くるしい表情を再現したフィギュアのセット。900円(A)



マジックライトキーホルダー
内蔵電池の寿命が切れるまで、約12万回の輝きが楽しめる。　600円(A)

ポケットモンスター鈴
黄色はお金が入ってくるというからお財布につけてみては。　380円(A)



ポケモンキッズ
ソフビ人形＋カード１枚＋ラムネ菓子で100円！ コンビニ限定のスペシャルセットはクリアタイプがうれしい。(B)





ポケモンスーパーボール
ピカチュウの他にミュウツーやニョロゾもある。　280円(A)

手のひらピカチュウ
手のひらに乗せると頬の“電気袋”を光らせ、「ピカチュウ！」と鳴く。(2800円(A)



ぬいぐるみピカチュウ1／1
全長40cm、ゲーム上の設定サイズを再現したぬいぐるみ。　6800円(A)



ポケモンフレンズ
モコモコのぬいぐるみが可愛い。つい集めたくなっちゃう。300円(B)

お菓子でゲットだぜ!



ピカチュウグミ
ピカチュウのカタチをしたグミ。ライチュウがたま～に入ってるらしい。　50円(D)



今、明治の「カール」を食べて、裏面のバーコードを送ると、抽選で特製ピカチュウが当たる！　お金を入れると「ピカチュウ」と鳴く等身大貯金箱と、おなかを押すと鳴くおしゃべりマスコットの2タイプ。「カール」のパッケージ裏面のバーコードを3枚ひと口として応募のこと。非売品(D)

ピカチュウグッズを探すなら…インターネットも注目!

インターネットには、ポケモンコレクターのホームページがたくさんあって、人気の高さをうかがわせる。膨大なグッズのコレクションを披露しているページも多い。中でも「ポケピカホームページ」(http://www.mediawars.or.jp/~snagata/pgs.html)は圧倒的なコレクション量でビックリ! 必見!



物欲 '98 ブック

ゲームグッズ大集合!!



ピカチュウお面
露店は流行のメインストリーム。かなりいい出来です。 500円 発売元不明



"ピカチュウ"かかっTEL
ピカチュウの特技を生かした一品。 1800円(A)



ポケモンウオッチ
スポーツタイプのデジタルウォッチ。蓄光タイプが取れたらラッキー! アーケード用景品 1プレイ100円~(C)

プレゼント 10名

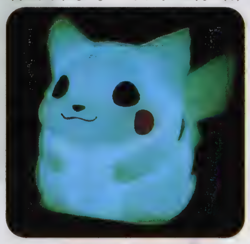
ケイタイ電話ピカチュウ化計画



アンテナキャップ
ピカチュウ初心者はこの辺から始めてみては。 480円(A)

携帯ストラップ
携帯電話はストラップにこそ個性がでる。 580円(A)

おはようからおやすみまでピカチュウと一緒



ポケモン貯金箱Part3
暗闇で光る蓄光式のモデルはなかなかお目にかかれない。 1プレイ100円~(C)



ポケットモンスタールームランプ
夜のお供にピッカリ? クレーンゲーム用景品。1プレイ100円~(C)



ポケットモンスター置き時計
クレーンゲーム用景品。インテリアとしても魅力的。 1プレイ100円~(C)



オルゴール「おやすみぼくのピカチュウ」
柔らかな色合いとオルゴールの音色が眠りを誘う。 2300円(A)

ピカチュウでドレスUP!?



ピカチュウキャップ
かぶりモノ好きにはたまらない一品。 2800円(A)

トランクス
部屋着がわりに女の子にもオススメ。 1300円(A)

ピカチュウパジャマ
究極のアイテム。身も心もピカチュウになってしまいたいキミに? 6900円(A)

ルーズソックス・ハイソックス
"ルーズ"も"紺ハイソ"もピカチュウで。イケてる?! 800円/490円(A)

ピカチュウでグルーミングUP!?



乾電池
ピカチュウの絵が描かれた単3電池。単4だったら『ポケモン』ができたのに~。490円(E)



ポケモンハブラシ
子供用だけど、充分使えます。トラベル用にどうぞ。 280円(A)

タオルハンガー
バスに台所にお手洗いに、手を拭うひとときをピカチュウと。 500円(A)



ポケモンシャンプー
こんなの持ってたら誇らしげに銭湯に行きたくなる。 600円(A)

(A) トミー (B) バンダイ (キャンディ事業部) (C) バンプレスト (D) 明治製菓 (E) 富士電気化学

コントローラー＆周辺機器大全

イカしたグッズで充実のゲームライフ！

ゲームライフに一番身近なカジュアルアイテム、それがコントローラーだ。今や形状やカラーバリエーションも豊富。その他の周辺機器も大充実。物欲をギンギンにみなぎらせた我々としては、そんな面白楽しいアイテムに囲まれたゲームライフを、手をこまねいているだけで見過ごす手はない！　そこで、このページでは新たなゲームスタイルへの一歩を踏み出すために、絶対に持っていて損はないアイテム、見逃せないグッズなどなど厳選して紹介していく！



アスキー パワーヘッドフォン ～S.T.A.R.S. SPECIAL VERSION～
スターズのロゴ入り、低音強化のヘッドフォンで臨場感満点！ 3800円(E)



アスキーパッドV2
透明タイプ8色が発売中。全ボタン連射機能付きだ。2500円(E)

カラフル＆クリアスケルトン系は根強い人気!!



ピンマー/ブルマー/ピンスケ/アオスケ
ピンクとブルーそれぞれのマーブル＆スケルトン。各3500円(E)



度肝を抜く金銀コントローラー！　と白黒スケルトン。各3500円(E)

バイオ専用



バイオハザード2専用コントローラー
なんと『バイオ2』"専用"というコントローラーが登場！　ホールド部分がガングリップ状にデザインされ、各キーも操作しやすく配置。3300円(E)



グリップコントローラーPSクリア
片手用コントローラーもクリアー！　春色3色が登場。2500円(B)

プレイステーション、白！

アジア仕様PS
香港などで発売されているアジア版の白いPS。VIDEO－CDに対応。残念ながら日本未発売(A)



FFパチンコハンドルコントローラー
本物志向のプレイヤーにオススメのパチンコ専用アイテム。ホールの感覚を家庭で再現。5800円(H)



ガンコン
ガンシューティングの世界に浸りたいならコレが定番！ 2980円(G)

PSミュージアム



ミッドナイトブルーPS＆ブラックデュアルショック

10 million model



マシンデザインの次なる進化を予感させるプレミアムモデル。PS国内出荷1000万台達成記念品。非売品(A)

ブリリアントシルバーメモリーカード

あのチタンコントローラーが買える!?



CMに登場、欲しい～と話題になったチタンコントローラーが、なななんと秋葉原のショップで売られていた!?　でも手にとってみると軽い～。見事にただのメッキ…でも欲しい！

限定メモリーカードコレクション



季節限定メモリーカード 夏、秋、冬、クリスマス
季節ごとの限定版発売で、メモリーカードも立派なコレクターズアイテムに。各2000円(A)



FORMULA ZERO PRO
クラッチや振動機能付き、PS、SS、N64全機種に対応。12800円(I)

Vピック
ギターピックまんま！『クエスト フォー フェイム』、3月発売『Stolen Song』に同梱)(A)

ゲーム変わればコントローラも変わる…？



電車でGO！コントローラ
大人気！実物の運転台を再現した、現代版電車ごっこ。5,800円(F)



プレゼント2名

ステアリングコントローラーゼロテック
ラジコンのプロポ感覚で楽しめるレース用新型デバイス。3980円(B)

物欲ブギ'98

ゲームグッズ大集合!!

ゲーム貴族の必携アイテム



ゲーム専用テレビ14GSX「ドカーン」
観音開きスピーカー＆スーパーウーファーのブッ飛んだデザイン！ 49500円(J)



バーチャスティックプロ
アーケード筐体のコンパネがそのまま家庭に！ 豪快！ 24800円(C)



液晶プロジェクター CPJ－200
ゲーム機接続可能の小型プロジェクター。大迫力スクリーンでゲームを楽しめる。98000円(D)



PS対応テレビ KV－21SPI
RGB入力で鮮明な画像を楽しめる。ゲームユースに適した環境を提供。53000円(D)



ダイノバイザー
ヘッドマウントディスプレイ。目前に120インチクラスの画像が出現。38800円(K)

ワイヤレスのススメ!!



コード[illegible]
サターン用ワイヤレスコントローラ。TVのリモコンとしても使える。4800円(C)

ワイヤレスデュアルショット
最大5m離れた位置からの操作が可能なコントローラ。2個セット 4980円(L)

コードレスヘッドフォン
部屋の中の行動を制限されがちなヘッドフォンもコードレスでOK！ 8000円(D)

AVコードレスシステム
AV関連機器とモニターとの接続をコードレス化するアイテム。12000円(D)



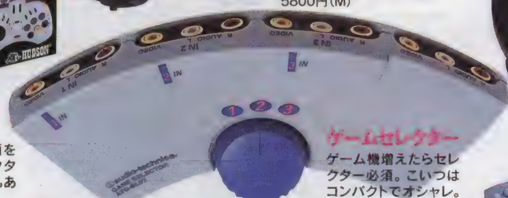
SBOM対戦パック
ボンバーマンをデザインしたマルチタップとパッドがお得なセットに！ 6800円(O)

ボンバーマンセレクター
ボンバーマンの顔をあしらったセレクター。クリアタイプもあり1980円(O)



ショルダースピーカー
肩かけタイプの新感覚スピーカー。肩へのボディソニック効果が斬新。8800円(D)

インタラクター
知る人ぞ知る、背負うタイプの体感スピーカー。5800円(M)



ゲームセレクター
ゲーム機増えたらセレクター必須。こいつはコンパクトでオシャレ。1972円(N)



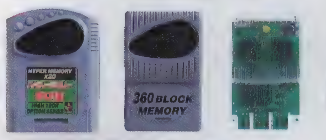
XE-1APアナログジョイパッド
メガドライブ等で使えるゴッツいアナログパッド。元祖マルコン？ 1972円(N)



SSマジョリスパッド
パッド下部に搭載された謎のLRボタンと低価格が魅力。953円(N)



パッド＆メモリー
インチキくさいデザインがいい味出してる、謎のセット。1972円(N)



KARATT ハイパーメモリー
果てしなく怪しい大容量カード。左から1905円／5972円／5972円(N)

コントローラーボンデージ!?



ポケットスティック　SSマルチスティック　PSマルチスティック

コントローラーをしめつけてどうする？ という訳ではなく…。マルチスティックはコントローラーのパッド部分に装着、5種類のスティック部分をお好みで付け替えられる。ポケットスティックはゲームボーイ専用。(P)

物欲ショップ　ゲームス アーク



あやしいコントローラーが欲しかったらココ！

キレイに整理された店内はアジア製のちょっとアヤしげなゲームグッズでいっぱい。最近は、ゲームファンのためのレンタル区画も設置。商品を試すことも出来る。福岡との2店舗で全国的に通信販売を受け付けているぞ。
東京都千代田区外神田1-8-4　錦谷ビル4F　TEL 03-3255-7644
通販あり（福岡　092-714-5256）
http://www.games-ark.co.jp

アキバで発見!!（快）グッズ

日本一の電脳街、秋葉原。ちょっと歩けばお宝ザクザク？



N64振動機能メモリーパック
振動パックとメモリーパックが一つになった便利モノ！ 2500円 (P)



イレイザー
ガンシューファンなら絶対欲しい迷彩塗装仕様。3980円(P)

ライトガン
SS、PS両対応、さらにペダル付きで、至れり尽くせりアーケード感覚！ 5980円(P)

(A) SCE　(B) ホリ電機　(C) セガ・エンタープライゼス　(D) ソニー　(E) アスキー　(F) タイトー　(G) ナムコ　(H) TEN研究所　(I) メディアフェニックス　(J) 三星電子ジャパン　(K) タカラ　(L) オプテック　(M) ゼット　(N) メッセサンオー　(O) ハドソン　(P) ゲームスアーク東京

いつでもどこでもゲーマー魂！ ゲームボーイ&ミニゲーム

GBの新たな可能性 今年はもっとブレイク！

友達との待ち合わせ、通勤通学の電車の中、いつでもどこでもゲームがしたいっ！ そんなゲームジャンキーにとっての心のオアシス。それがゲームボーイ＆ミニゲームだ！ 昨年、『ポケモン』効果で大ブレイクしたゲームボーイ。実は、全世界で2000万台の出荷台数を誇る、世界一普及しているゲーム機なのだ。その人気に応え、今年はGBに新たな機能を与えるハイパーな周辺機器がリリースされる。GBのパワーに乗って、関連グッズも次々に登場か!?

さらに広がるゲームボーイワールド

新製品ぞくぞく？



ポケットカメラ
GBに差し込んで使う、遊べるデジカメ。早く欲しい～物欲大賞モノ！ 2月下旬発売　5500円(A)



HELLO KITTY ゲームボーイポケット
『サンリオうらないパーティ』とのセットでのみ手に入る。9800円(C)



ゲームボーイポケット クリア海外使用
パープルじゃないクリア。輸入ゲームショップで入手可。　7429円(B)



スーパーゲームボーイ2
"2"になってGBとの通信プレイも可能に。スケルトンボディもナイス！ 5800円(A)

スーパーファミコンJr.
モダ～ンなボディで生まれ変わったスーファミ。コンビニ書き換えも始まったし、どう？ 7800円(A)





ポケットプリンター
ポケカメの画像をプリントアウト！　ポケットサイズのプリンター。2月下旬発売　5800円(A)

キュートなゲームボーイは、カタチも人気 ゲームボーイ型グッズいろいろ



ゲームボーイ型計算機
GB型の計算機。一瞬ホンモノと見間違えるかも。参考商品(D)

プレゼント 1名



カセットボーイ
チープシックなカンジがたまらない？ 堂々と街を歩こう。参考商品(D)

プレゼント 1名



ゲームボーイシャンプー
ウォーターゲーム付き。熱中しすぎて、お風呂でのぼせないでね。580円(E)



ゲームウォッチボーイ
GBを型どった腕時計。『ドクターマリオ』が遊べる優れモノ。参考商品(D)

プレゼント 1名



バトポケ
GB型シューターで遊ぼう。ポケモンとGBは切っても切れない仲。400円(F)

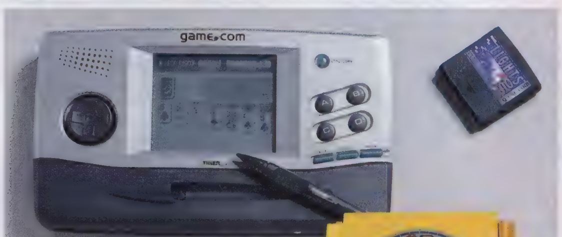
物欲ショップ メッセサンオー本店

海外ソフトファンの最後の砦？ 秋葉原の総合マニアチェーン





秋葉原ではお馴染みのメッセサンオー、本店B館では、海外ソフトを扱っており、イカれた洋ゲーや、日本のハードで海外ソフトを遊ぶためのコネクタなどが揃う。行けば必ず珍しいものを発見できるお店だ。今回の取材時には、最後の入荷だというATARIの64bit機(?)「JAGUAR」が特価でした。また、国内ソフトについては、通販でもオリジナルグッズの特典付き販売を実施しており、物欲の鬼としては、目が離せないところ。その他、アーケードゲーム基板や同人誌、PCソフトを扱う店舗もあり。TEL 03-3255-3452　通販あり
http://www.messe-sanoh.co.jp



謎のハンディマッシーン？

game.com
タッチペン搭載の豪華な海外産マシン。発売予定にセガのゲームが並ぶが…？ インターネットに接続できるキットなんてのも一応、発売予定。今後、GBの対抗勢力になることは…ないだろうなあ。11000円(B)



ディグダグ
液晶全盛の今や、懐かしのLEDゲーム。光と闇の美学が凝縮された一品。(ゼットにて購入)

物欲ショップ ゼット

価値高騰のプレミア作品から懐かしの名機まで、何でも揃う！





ゲームに関するものなら何でも揃う秋葉原のゼット。最新のプレミアグッズはもちろん、ベクタスキャンゲーム機「光速船」を始め、ゲーム＆ウォッチやLEDゲーム、ぴゅう太やマックスマシーンなどのビンテージハードまで幅広く取り揃えている。ポリシーは「お客様が納得できる価格で、できるだけ高く買い取る」こと。おかげで今では全国から品物が集まるほどの充実ぶりなのだ。
東京都千代田区外神田1-14-1
TEL　03-3251-7004(代表)　通販は要問い合わせ　●ファンの寺町電人氏のホームページに情報あり
http://web.kyoto-inet.or.jp/people/dento/z/

物欲ブギ'98

ゲームグッズ大集合!!

持ってヨシ遊んでヨシ まだまだ増えるキーチェーンゲーム

人気ゲームがコンパクトに！



合体!?

オスっち・メスっち
今度のたまごっちは本体どうしをつなげると子供が誕生。 1980円(M)



マメブルッ! ゲーム電車でGO!
電車運転ゲーム。列車走行時の振動も完全再現! 1980円(G)

プレゼント 3名



ドラゴンクエスト あるくんです
ついにスライムが主役のミニゲームが登場。3月28日発売。2480円(H)



テクテクエンジェル
ハドソン製、歩くことでキャラが育つ歩数計ゲーム。2480円(I)



ぷよりん
携帯『ぷよぷよ』。クリアタイプはファミリーマート限定版。1200円(J)

プレゼント 10名



マメゲーム ギャラクシアン
ナムコの名作シューティングがミニゲーで復活! 1200円(G)

プレゼント 5名

マメゲーム スペースインベーダー
一大ブームを巻き起こしたインベーダー。全99ステージ。1200円(G)

プレゼント 5名

マメゲーム ボンバーマン
切り替え画面でコンシューマーさながらの遊び心地。1200円(G)

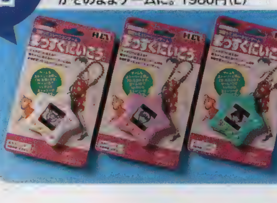
マメゲーム パックジュニア
『パックマン』はやっぱりこの色じゃないとネ? 1200円(G)

遊べないけど、こんなキーホルダーも…



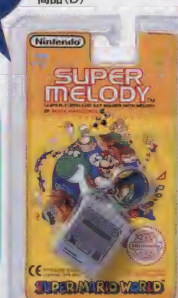
ラブラブモード愛
携帯占いゲーム。簡単な操作で毎日の運勢が占える。2480円(L)

プレゼント 5名



まっすぐにいこう。
別冊マーガレットで連載中の漫画がそのままゲームに。1980円(L)

プレゼント 5名



スーパーメロディ
ボタンを押すと『スーパーマリオブラザーズ4』のメロディが。参考商品(D)

プレゼント 1名

追悼 横井軍平氏 携帯ゲームの父が残した偉大なる遺産



ゲーム&ウォッチ
携帯用ゲーム機の元祖。50種以上のタイトルが存在

かつて大ブレイクした『ゲーム&ウォッチ』を始め、今や全世界で2000万台を越える出荷台数を記録する『ゲームボーイ』シリーズを手がけた元任天堂の故・横井軍兵氏。冥福を祈りつつ、氏の遺した会社「コト」のラインナップを紹介。

くねっくねっちょ
ヘビの「くねっちょ」がフードを食べまくるゲーム。1000円(K)

へのへの
へのへの教授を操作して左右の壁に電流を流すゲーム。1000円(K)



N64コントローラーキーチェーンウオッチ
本物と同じく、カラーバリエーションは6色ありまス。980円(D)

プレゼント 6名

(A) 任天堂 (B) メッセサンオー (C) イマジニア (D) ゲームスアーク (E) タカラ (F) トミー (G) バンダイ（エレクトロニクス事業部） (H) エニックス (I) ハドソン (J) タム (K) ヒロ (L) 日本フレックス (M) バンダイ（第一玩具事業部）

ゲームファッションでGO!

カッコイイゲームのカッコイイアイテム!

ゲームファッションと言ったって一昔前は、キャラクターやタイトルがバーンと入ったコテコテなTシャツぐらいが関の山だったけど、最近はひとひねり入ったデザイン性の高いのものが増えてきた。違和感なくフツーに着こなせるのが嬉しいところだよね。このページでは、そんなイマドキのアイテムを集めてみました。

PAC-MAN



パックマンランチボックス

モンスターをパクパク! のビンテージもの。古着屋でゲット!(個人所有)



パックマンTシャツ

今は亡き「ゲームソウル」ブランドのチビT。3900円(B)

SPACE INVADERS



インベーダーカウチン

ニットとドットは相似形? ありそうでなかったインベーダーのセーター! 19800円(A)

バイオグッズ続々登場 BIO HAZARD

「バイオ2」発売に合わせ、各種グッズが大量リリース! いわゆるキャラクターグッズとは一線を画したシブいものばかり! キャップ2500円、ニットキャップ2000円、Tシャツ3000円~、ジャンパー15000円、ピンズセット2個1500円、3個2000円(C)



バイオハザードアパレル



ピンバッジ



チョーカー

各2000円



リング

各3000円



キーホルダー

1500円

パラッパグッズ part II PARAPPA



パラッパ帽

誰でもパラッパになれちゃう耳付きニット。以前、本誌の読者プレゼントになった時も応募が殺到。売り出せば大ヒット間違いなしなのに…。(非売品)





携帯電話ケース

いろんなキャラクターのが出てるけど、パラッパはやっぱりオシャレ! 1500円(D)



パラッパヴァイナルキラー

自走式レコードプレイヤーの限定パラッパバージョン。もちろんレコードは実際に聴けます。カンバッジ10個付き、細いとこまで至れり尽くせりの凝ったデザインが物欲度高し! 12800円(E)

WATCH



サイバーマックス

パワー計測機能付き。格闘ゲームっぽいデザイン。ゲーマーならG-SHOCKよりもコレ! アクションフィギュア風のブリスターにコミックス入り。詳細は http://www.casio.co.jp/ww/CYBERMAX/ (F)

スウォッチ LONDON CLUB

昨年発売された、『WIPEOUT』でお馴染みのデザイナーズリパブリックによるスウォッチ。

ドンキーコングゲームウォッチ

「ゲーム&ウォッチ」ではなく、ホントのゲーム"ウォッチ"。ちゃんと遊べます。(個人所有)

物欲ショップ 4 コスパギャラリー





ビックリするほどオシャレ!

カッコイイ「アニメ&ゲーム」アパレルを追及するコスパ。コスプレ用品を扱うコスパショップに続き、昨年、渋谷の外れにオープンしたのがこのお店。オタクイメージを完全に払拭した、オシャレな店内は一見の価値あり。

東京都渋谷区円山町28-8

TEL 03-3770-1556 通販部03-3770-3699

http://www.cospa.com/

物欲ブギ'98

ゲームグッズ大集合!!

ゲームから生まれた元祖ファッションシンボル



ソニックミニパイルラグランクルー　プレゼント1名
胸にワンポイントのソニックがオシャレ! 3800円(A)

ソニックTシャツ　プレゼント1名
シルエットのみってのもなかなかクール。2900円(A)



ソニックTシャツ　ソニックジャージ　プレゼント1名／プレゼント1名
一見スーパーマン?かと思いきやSはソニックのS。目だけギョロッのワンポイントもグー。各2500円



SONIC



ソニックチビT　プレゼント各1名
何見てそんなに大笑い? 色使いがキュート。各2500円(A)



ソニックボーリングバッグ
「ゲームソウル」のキュートな一品。2600円(B)



ソニックバイクジャージ
全面にソニックが描かれたド派手な一品。12000円(A)

アニメだけどゲームもいっぱい出てるし…

GUNDAM



ザクモノアイ
見た目どおり。シンプルなアイデアもののヒット作。4800円(A)

ゾックTシャツ
ザクに続いて登場。色もキチンと合わせてます。3800円(A)

ズゴックTシャツ
ズゴックもグラフィティ風に描かれてオシャレに。3400円(A)

いまだ抜け切きれない人へEVA



エヴァフィギュアチビT
初号機プラモのフレームをデザイン。ひねりが効いてます。3200円(A)

サキエルパーカー
1話登場の使徒サキエルを見事にデザイン。9800円(A)

サキエルラグランVネック
よく見りゃ反射素材のサキエル顔。こっそりEVAフリークに。4900円(A)

インディーズブランドに注目!!

インディーズブランドからも、ゲーム系ウェアは出ています。大手に比べ、流通面、生産数では劣るけれど、その特性を活かした表現の自由度の高さ、作品展開が魅力。デザインの傾向としては、ゲームそのものではなく、ゲームを題材の一つとして据えたものが多いようです。取り扱っているのは、主としてクラブ・キッズ向けのお店。なんとなく敷居が高そうだけど、これほど魅力あるものをみすみす放っておく手はありません。みなさんも是非、お試しあれ。



パワー、リセット、イジェクトとプリントされたロングT。そう言や、次世代機ってみんな"オープン"ボタンなんだよね。懐かしいなあ、イジェクトボタン……／7900円

これは……某大手レコード店のロゴが元ネタ?　そんなドルアーガの塔Tシャツ。同プリントのウインドブレーカーも有り／Tシャツ5000円、ウインドブレーカー7900円

FCの1コン(しかも四角ボタンの初期型ヴァージョン!!)の刺繍入りスタジャン。下に入った"GAME&RICE"なるメッセージも言いえて妙。超限定品です／参考商品

作ってるのはこんな人



Nendoアニ氏近影、タバコはマルボロ派。

今回紹介する「Nendo」は結成以来テクノ、ゲーム、精神世界、アニメなど、メンバーお気に入りのカルチャーをサンプリング→ダジャレでミックスした作品を製作し続けているグラフィックユニット。ブランドによるTシャツ製作は活動のほんの一部で、現在は多岐にわたるデザイン活動を展開中。メンバーのNendoアニによれば、今後は「ドットによるゲームの表現」がコンセプトだとか。今後の活躍に注目しよう。

Nendoホームページ http://www.nendo.com

Nendoの商品は、1シーズンごとの限定生産の為、紙面と同じものが手に入るとは限りません、あしからず。詳しくは取り扱い店へお問い合わせのこと。
取り扱い店：SHOP33(地方の方には通販もあり)東京都武蔵野市吉祥寺南町1-1-8けやきビル3F　TEL&FAX 0422-76-7690



純粋なゲームTシャツとは言えないけど、ゲームをアキバカルチャーとするなら、これも外せません。"アキハバラ"のプリントには銀色も使っていて、とても豪華／5000円



フューチャー系のコのイラスト入りウインドブレーカー。持ってるのはPSのコントローラーで、着てるTシャツは十字キー。頭に付けてるのはダイノバイザー???／7900円

これはNendo初期の作品。ゼビウスに登場のアンドアジェネシスと東洋占術の算木八卦をかけた怪作。こういったセンスはNendoの得意とするところ／参考商品

前プリントはFCのディスクカード、懐かしー。ちなみに後ろは、アレンジされたFCのコントローラーをプリント。チベット～ヒンドゥー文字調のロゴもイカス!!／5000円

デザイナーズリパブリックのお仕事



WIPEOUTのデザインで有名なデザイナーズリパブリック。イギリスはシェフィールドに本拠を構えるグラフィックユニットで、テクノ系アーティストのCDのジャケットなんかも手がけているから、見かけた事のある人もいるはず。で、彼らがSHOP33と連携して作ったTシャツがコレ。何て書いてあるのか分からないけど、彼らの世界観は伝わってきますね。ちなみにこちらは連作される予定で、現在は第2弾までが3800円で発売中。興味のある方はSHOP33までどうぞ。

ホームページhttp://www.ltokyo.com/e/shop33/

(A)コスパギャラリー　(B)ゲーマーズ池袋店　(C)カプコン　(D)ソニー・クリエイティブ　プロダクツ　(E)ヴァキュームレコーズ　(F)カシオ

ハマれ！マニアへの道！

ゲームグッズと言えばキャラクターグッズ!?

ゲーム作品には、アニメとならぶほど魅力的なキャラクターが多い。実は最近、アニメが主流だったキャラグッズの世界にもゲームキャラがどんどん進出しているのだ。このページでは、今、流行のトレカからピンズ、ちょっと変わったアイテムまで、人気グッズをよりすぐって大紹介！　ゲームをプレイして登場キャラクターにハマってしまったキミのお気に入りのグッズもきっと見つかるはず。気になるブツがあったら即チェックだ!!



サクラ大戦ジッポー
『2』発売が待ち遠しい『サクラ』の渋～いジッポーライター。1200円(C)



リアルモデルシリーズ 新宮寺さくら
完成度が高いとその筋の人にも絶賛のリアルモデルシリーズ。1980円(A)

李紅蘭
図書室イベントで涙した人はコレをゲットせよ！1980円(A)



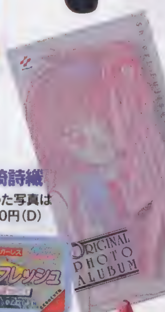
PC版 香り付きポスター復刻版 KONAMI
PCエンジン版時代を知らないメモラーこそゲットせよ!?1500円(D)



私立きらめき高等学校校章
さりげなくつけておけばメモラーレベルがアップ!?500円(C)



帝劇プチ花組
デフォルメされた花組メンバーが勢揃い！980円(A)



フォトアルバム　藤崎詩織
詩織ちゃんのカメラで撮った写真はもちろんコレに保管！1800円(D)





ときメモフレッシュ
ゲームで疲れたアタマをリフレッシュ!!ダブルラベルめくってコレクション！300円(D)

ときメモ♥



使い捨てカメラ 藤崎詩織
フラッシュ付きの本格派。使うのがもったいない？2000円(D)

物欲ショップ こなみるく



とキメモファンなら絶対行け！

コナミのグッズが何でも揃う「こなみるく」。ときメモ、ゴエモン、ツインビー、ここでしか買えない商品が盛りだくさん。新宿店、上尾店につづき2月28日(土)大阪梅田の「ピガロ梅田店」内に3号店がオープン。関西地区に初めて進出ということで、待っていたファンは梅田店にむかってGO!

もはや定番 アクションフィギュア



フェイ・イェン
新製品！『オラタン』のV－CHデザインもかなりキてるけど、こっちもね。2480円(A)

テムジン
『バーチャロン』の顔、テムジン。限定版の2Pカラーが登場。カトキメカの魅力全開！1980円(A)

バイパーII
装甲は薄いが機動力抜群。ほそいフォルムが印象的。こちらも限定版2Pカラー。1980円(A)

ライデン
限定版2Pカラー。重量級バーチャロイドの迫力満点。極太レーザーをくらえ！2480円(A)

アファームド
こちらも新製品。玄人に人気の高いアファームド。トンファーがうなる！2480円(A)



スーパーガウォーク
『デジタルミッションVF－X』での雄姿を思いだす!?2600円(B)

マクロスアクションフィギュア スーパーバルキリー
様々なハードで何度もゲーム化された名作『マクロス』！誕生15周年を記念してアクションフィギュア化した。2200円(B)

物欲ブギ'98

ゲームグッズ大集合!!

物欲ショップ 6 ゲーマーズ池袋店





ゲームグッズといえばこのお店!

最近話題のゲームやアニメのグッズショップ、それがこの「ゲーマーズ」だ。オープンしてからさほど経たないうちに続々と支店がオープン、その規模を全国レベルにまで広めつつある。1号店は池袋サンシャインシティのすぐ近く。漫画専門店「まんがの森」なども近く、マニア御用達のショップとして知名度赤丸急上昇中だ。このページで紹介した商品以外にもマウスパッドやトレカ、テレカ、アニカジファッション、果ては同人誌まで、取扱品は多岐にわたる。
ゲーマーズ池袋店：豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F。11時～21時TEL 03-3225-5996 ●ホームページに全国の店舗の地図入り案内あり。
http://broccoli.co.jp/shop/shop.htm

オリジナルグッズも作れる



ゲーマーズではオリジナルのマグカップやポット等を作成してくれるサービスも実施している。絵柄にしたい写真や絵を持参すれば短時間でオリジナルマグカップのできあがり。1700円。

トレーディングカードいろいろ

●『ときめきメモリアル』メモリアルコレクションVol.4(CP413)／1パック10枚入り／価格300円(D)(メモリアルコレクションVol.4パッケージセット(CP415)／15パック入り(150枚)／価格4500円(D))(メモリアルファイル2(CP414)／オリジナルカード&オリジナルステッカー付き／価格3500円(D))※3月26日発売予定
●ブロッコリーハイブリッドカードコレクション『Piaキャロットへようこそ!!』(第3版)／全116種類／1パック10枚入り／価格390円(1パック)、5850円(1ボックス＝15パック入り)(C)
●ブロッコリーハイブリッドカードコレクション『ブルーブレイカー』／1パック10枚入り／(1ボックス＝15パック入り)(C)
●ブロッコリーハイブリッドカードコレクション『ファルコムコレクション』Vol.1／全149種類／1パック10枚入り／価格360円(1パック)、5400円(1ボックス＝15パック入り)(C)
●ブロッコリーハイブリッドカードコレクション『ヴァリアブルジオ』／全121種類／1パック10枚入り／価格390円(1パック)、5850円(1ボックス＝15パック入り)(C)
●イマディオトレーディングカード『マリーのアトリエ』(初版)／1パック12枚入り／価格400円(1パック)、6000円(1ボックス＝15パック入り)(C)※『EVE burst error』『DESIRE』も発売中。





マリーのアトリエ アートテレコレクション

キャラのレリーフコインもついた豪華版テレカ! 2800円(C)



ラストブロンクスピンズセット

もちろんこの他にもまだまだ種類があるぞ。1500円(C)



サムライスピリッツピンズセット

『サムスピ』全キャラ集合! これでコレクションは完璧だ。10180円(C)



悠久幻想曲ピンズセット

キャラ人気も高く続編も期待されている『悠久』のピンズ。5600円(C)



『センチメンタルグラフティ』ゴム製キーホルダー

お気に入りキャラといつもいっしょに! 各680円(C)

ゲーマーズ名菓





ぱっくまん

パックマンのお饅頭。甘くておいしい3時のおやつ。680円(C)



サイクッキー

11種類のクッキーを食べればキース様のお声が聴けるかも!? 1020円(C)



●さて、ひたすらに、モノ・モノ・モノの大特集、「物欲ブギ98」はいかがでしたか？欲しい～！ってモノはあったでしょうか？でもお金がな～いって人は、プレゼントに応募してネ。

200名？プレゼント応募方法

Aコース 記事中プレゼントマークの付いているものは、読者へのプレゼントです! 希望者は、欲しいプレゼント名を書いてご応募ください。

Bコース 編集部にうずもれた各種ゲームグッズを発掘、ピンからキリまで何が当たるか分からない福袋にしてプレゼント!

住所、氏名、年齢、職業、電話番号と、この記事の感想を書いて、編集部「物欲ブギ98」プレゼント係まで。ドシドシご応募待ってます!

(A)セガ・エンタープライゼス (B)有井製作所 (C)ゲーマーズ (D)コナミ

続編は買いか？

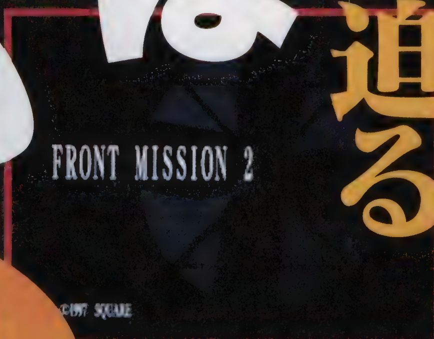
続編開発の裏側に隠された秘密に迫る

バイオハザード2、トゥームレイダー2、サクラ大戦2など、今年は続編の大作が多い年。そこでこれまでの続編の歴史を振り返り、続編の魅力とは何なのかを考えてみる。続編にユーザーが期待するモノは何か？またクリエイターがこだわる部分は？そしてゲームの進化の方向性とは？普段はじっくり考えないところまで掘り下げてみたい。

構成・文
石埜　三千穂

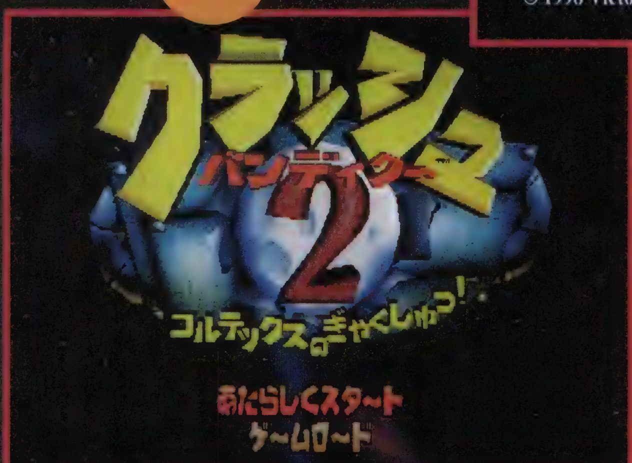














続編の歴史そして進化を振り返る

これまで数々のタイトルが続編としてリリースされてきた。ここでは、続編の歴史とその進化を振り返ることによりゲームにおける続編の分析を心がける。一言で"続編"と言ってもその進化の方向性は様々であることが理解できるだろう。

"そのビジュアルはハードの頂点を示す"FFシリーズ

●DATA

タイトル	発売日	ハード	本数
ファイナルファンタジー	87年12月18日	FC	50万本
ファイナルファンタジーII	88年12月17日	FC	90万本
ファイナルファンタジーIII	90年4月27日	FC	150万本
ファイナルファンタジーIV	91年7月19日	SFC	150万本
ファイナルファンタジーV	92年12月6日	SFC	250万本
ファイナルファンタジーVI	94年4月2日	SFC	250万本
ファイナルファンタジーVII	97年1月31日	PS	350万本



●ファイナルファンタジーVII●スクウェア●ロールプレイング●6800円

『ドラクエ』発売後に出されたRPGの雄。主人公にセリフを与えることで『ドラクエ』との違いを明確にした。『VII』はシリーズ中もっともSF色の強い作品になっている。

"見ておくべき最先端"としての役割

FFシリーズほど劇的に進化し続けているシリーズは、他にない。1作目こそ和製RPGの典型的スタイルを守っていたが、2作目以降、実験を繰り返しながらのダイナミックな進化にはいちいち目を見張らされた。最大の見どころは各ハードの頂点を示すビジュアルだが、ゲームシステム、スタイルに対する大胆なアプローチも見逃せない。野放図なまでの自由さで、さまざまなメディアのパーツを貪欲に取り込み続けている。今後の課題としては、シリーズとしてひたすら大作化していく中、おもちゃ箱をひっくり返したようなカオティックなスタイルがどこまで均衡を保っていられるのか、につきるだろう。しかし、その最新作は"買い"かどうか以前に"見ておくべき最先端"としての役割を、当分は担い続けるに違いない。

"RPG本来のスタイル"を守り続けるドラクエシリーズ

●DATA

タイトル	発売日	ハード	本数
ドラゴンクエスト	86年5月27日	FC	150万本
ドラゴンクエストII 悪霊の神々	87年1月26日	FC	240万本
ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	88年2月10日	FC	380万本
ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	90年2月11日	FC	310万本
ドラゴンクエストV 天空の花嫁	92年9月27日	SFC	280万本
ドラゴンクエストI・II	93年12月18日	SFC	120万本
ドラゴンクエストVI 幻の大地	95年12月9日	SFC	320万本
ドラゴンクエストIII	96年12月6日	SFC	140万本



●ドラゴンクエストIII●エニックス●ロールプレイング●8700円

ファミコンで登場以来の大人気シリーズ。第五作目からハードをSFCに移行してリリースされた。転職システムやモンスターを仲間にする、など好評だったシステムを強化しての登場。

いかにして文法を守るかに注目

変幻自在に姿を変え、スタイルの枠を崩していったFFとは対照的に、ドラクエは、RPG本来のスタイルを頑ななまでに守り続ける。ゲーム固有の一人称にこだわり、その制約の中でどんな物語の語り方があるのか、どんな演出があるのかをストイックに追求している。3作目まではシステム上の工夫だったが、4作目では物語の"語り方"に工夫を見せ、5作目ではゲーム内時間の流れと、プレイヤーの体感時間の関係の管理"という前人未到の問題にまっこうから取り組んで見せた。そういう意味では、老若男女、一見して凄さのわかるFFに対し、ドラクエは渋い凄みを持ったシリーズといえる。待たれる新作では、3Dが当たり前となったPSの舞台で、いかにして"ドラクエの文法"を守りつつ新境地を開くのか、非常に注目される。

映画における続編



007シリーズ最新作
トゥモロー・ネバー・ダイ
3月中旬公開予定

主人公への共感とストーリーの広がりがポイント

映画の続編は必ずしもヒットしません。前作より単にキャラクターが増えただけなど観客の期待以上のストーリーの広がりがなかったことが主な原因です。逆に邦画では"寅さんシリーズ"が、洋画では"007シリーズ"が長期に渡って続いているのは、ストーリーの広がりが充実しているのはもちろん、観客が主人公の車寅次郎とジェームス・ボンドのキャラクターに非常に共感を覚えるからだと考えます。（UIP映画　相内氏）

流通から見る続編



明響社TVパニック事業本部
チーフマネージャー
小櫻氏

続編が前作より売れるとは限らない

アクション（特に格闘系）は完成度の高まりほど売れ行きは伸びないですね。（RPGやアドベンチャーと比べ前作からの進化を伝えにくいのがその理由ですが。）一方で、ジャンルの違いで売れる周期が必ずある。となると続編は作り続けるというのも手かなと。ただ、3以降の成功が長期に渡る続編になるかどうかの分岐点であることは間違いないでしょう。いずれにせよ続編の進化の部分を見極めるのが大切ですね。

ユーザーが語る続編のココがキモ



独特の世界観がユーザーを魅了する"女神転生"

世界観にはまって続編を買う

自分の好きなゲームに限るけど、続編ってとても安心感とワクワク感がある。逆に、自分に興味のないゲームだと、全く反応しないけど。僕の場合、RPGが特にそうで、一度やって世界観にはまれば、必ず次も買ってしまう。いつも続編が出ると聞いただけで買うと決めるのは、「FF」「マザー」「ゼルダ」「女神転生」。テレビでいうと、「吉本新喜劇」みたいなものかな。(東京都 冨田 修二)

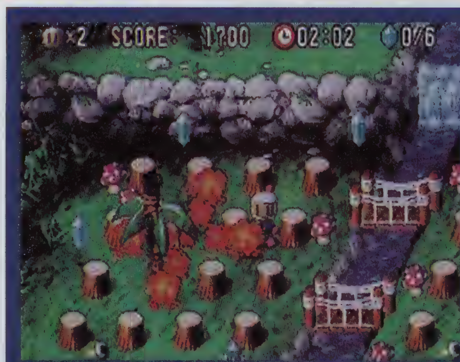


その発売を楽しみに待つユーザーは多い「ゼルダの伝説」

"秀逸なアイデアでブレイク"ボンバーマンシリーズ

●DATA

タイトル	発売日	ハード	本数
ボンバーマン	85年12月19日	FC	未公表
ボンバーボーイ	90年8月31日	GB	未公表
スーパーボンバーマン	93年4月28日	SFC	未公表
サターンボンバーマン	96年7月19日	SS	未公表
爆ボンバーマン	96年9月26日	N64	未公表
ボンバーマンワールド	98年1月29日	PS	未公表
ボンバーマンヒーロー	98年春予定	N64	未定



●ボンバーマンワールド●アクション●ハドソン●5800円

実は、ボンバーマンとは地下王国で造られたサイボーグで、地底からの脱出のための戦いを開始する、というストーリーがあった。ボンバーマンは地上に出るとロードランナーになる。

"原点に立ち戻る"ことの大切さ

人気者キャラクターのボンバーマンも、もとは、FC版「ロードランナー」の名もない敵キャラだった。FC黎明期の名作で主役デビューした後、しばらくは目立たず、一時は傍流作品で主役の座を追われるほどだったが、PCエンジンで再デビュー。秀逸な対戦プレイのアイデアを得て一気にブレイクした。そこからキャラクター展開が進められたが、並行して、ゲームはよくいえば定番化、悪くいえばマンネリ化していった。しかし、64で発売される新作では、立体構造を活かした新システムに挑戦、シリーズの原点に立ち返りそうな気配である。キャラクター化もいいけれど、ボンバーマンくんには己の出自を忘れることなく、今後も本道を邁進してほしいものである。

*ボンバーマンシリーズ全25作で累計1000万本を超える

2と1どっちを先に買うべき?



初心者にも優しいシステムを導入しているクラッシュバンディクー2

ゲームは2からでもOK

ジャンルの違いもあるが、ほとんどのゲームは前作を知らなくても楽しめるよう作られている。世界観などハマル要素は基本的には継続されているし、技術的にも新作の洗練度が高い(ゲーム特有のシステムの進化)ことは間違いないので、初めてやってみようと思ったのなら、迷わず最新作を買おう。前作を遊ぶのは後からでも遅くない。



「ブレスオブファイアIII」最新作から十分楽しめる

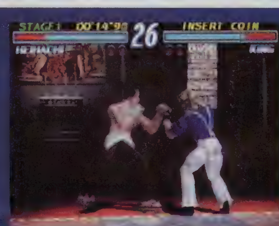
"リアリズムから動き重視へ"3D格闘シリーズ

●バーチャファイター2
●セガ・エンタープライゼズ
●格闘
●6800円



業務用で登場し、ポリゴン格闘というジャンルの礎を築いたバーチャファイター。その続編の移植作。人間の動きを忠実に再現したキャラクターと業務用そのままの移植度は注目。

●鉄拳2
●ナムコ
●格闘
●5800円



業務用で大ヒットした『鉄拳』の続編。家庭用独自のモードや使用キャラクターの追加など移植作として出来は完璧。一部では業務用を超えた、との声も囁かれるほどの賞賛も。

●DATA

タイトル	発売日	ハード	本数
バーチャファイター	94年11月22日	SS	未公表
バーチャファイター2	95年12月1日	SS	未公表

●DATA

タイトル	発売日	ハード	本数
鉄拳	95年3月31日	PS	80万本(ベスト版含む)
鉄拳2	96年3月29日	PS	130万本(ベスト版含む)

"新しいスタイル"が求められる?

3D格闘ゲームの歴史は、もちろん、「バーチャファイター」に始まる。"人体の動きをリアルに再現する"という思想で制作されたこのゲームは、かつてない興奮と衝撃で迎えられた。生のポリゴンでストイックに表現された1作目に対し、華麗なテクスチャーに彩られた2作目。そこまでは正常進化だった。が、本来、リアルな動きを志向していたはずが、いつの間にかディテール表現のリアルさが求められるようになり、ハードが追いつかなくなってきた。そこで、スタイルによってリアリズムの呪縛から逃れようとしたのが、「鉄拳」や「闘神伝」であり、動き重視の原点に還ろうとしたのが「トバル」、ということになるだろうか。ひと通りのスタイルが出つくした今こそ、3D格闘の正念場だろう。

続編 広井王子が語る、シリーズものの魅力

小説に、映画に、シリーズものの歴史は古い。そんな中で、"ゲームの続編"にはどんな特徴があるのだろう？　ゲーム、アニメを中心に、幅広いメディアで活躍、「サクラ大戦2」の発売に向けてラスト・スパート真っ最中の、広井王子氏にきいてみた。



広井王子　株式会社レッドカンパニー代表
1954年生まれ

シリーズものの魅力は永遠のマンネリズム

映画の続編の作り方の基本っていうのは、"永遠のマンネリズム"だよね。観客の期待を裏切らないというか、監督も新しいことをあえてしようとしない。そこにいけばいつでも同じ顔に会えるという安心感。「若大将シリーズ」は、加山雄三の顔を見に行くわけだからね。

森繁さんの「駅前シリーズ」は、1作目とそれ以降で全然違うけどね。1作目はちゃんと原作があって、そこに立ち向かってる。映画として、すごい傑作だと思うのよ、ぼくは。でも、2作目以降は完全にキャラクター映画だからね。もちろん、役者の芸を見る楽しさがある。

あのシリーズの面白いところは、舞台を「駅前」という設定に決めて、出てくる俳優も同じ、だけど、それぞれのシリーズで、ストーリーもキャラクターも全然別物になってるってところ。

シリーズものには2つのパターンがある

だから、シリーズものには2つのパターンがあるんだよね。ひとつは、その「駅前シリーズ」みたいに共通の世界観だけ用意して、ストーリーもキャラクターもどんどん入れ替えていっちゃうもの。もうひとつは、共通のキャラクター、設定でひっぱっていくもの。ぼくも、そのへんはかなり意識してる。「天外」は世界観が共通だけど、「サクラ大戦」は同じキャラクターで押していく、とか。



クリエイターとしてどう続編に向かうのか

幸せなことに、ぼくはシリーズものだけじゃなくてずっとオリジナル作品に挑戦し続けることができました。でも、場合によっては、ヒット作の続編しか作らせてもらえない現場だってあるわけですよね。そんなときこそ、クリエイターとして自分なりの「面白さ」を見いだせる。それが本物のプロだと、ぼくは思っています。だから、ぼくの場合は、続編だからこう見せなきゃとか、驚かせなきゃとか、そういうことはあんまり考えないんです。前作をこえなきゃってプレッシャーも感じない。ただ、自分なりに「もっと面白く！」ってことだけ考えて作ることにしているんですよ。

ゲームのシリーズものだけの大きなメリット

一般にシリーズものって、どうしても先細っていく傾向があるじゃない。シリーズが進むほどに客層がコアになっていくという。その点、ゲームにはシステム的な進化があるからね。これは大きな強みだと思うよ。だって、シリーズが進むほどにユーザーが拡大してるメディアはほんと、ゲームだけじゃないの。

最初の「天外」を作ったときに確信したんだけど、ゲームって"大河もの"に向いてる気がするんですよ。ブ厚い本なんか読む気もしない、って人でも、ゲームはあれだけの長時間、熱中できるわけですし。その"大河性"追求のひとつの形として、今度の「サクラ2」では、キャラクターやストーリーのディテールを掘り下げることで、世界の広がりまで感じさせてみたいと思ってるのね。たとえば、主人公の家族のエピソードに突っ込むことで"ああ、こういう世界だったんだな"って、視界がぱぁーっと開けてくる。そういう作劇方法もあるという実験です。





●サクラ大戦2 〜君、死にたもうことなかれ〜●ドラマチックアドベンチャー
●セガ・エンタープライゼス●サターン●98年4月4日発売予定●価格未定

大正時代の世界観や藤島康介氏が描くキャラクターの魅力がユーザーに大人気を博した前作の続編。TVアニメの様な1話完結式の展開やアドベンチャーパートとシミュレーションパートが見事に融合されたシステムなどその評価は高い。

シリーズものは、若手開発者―の真価を問う？

クリエイターにとって、シリーズものは常に大きな課題となる。「前作を超えられるのか？」といったクリエイティブな問題だけでなく、若手にとっては、それが作家性を阻害することさえあり得る。

資金は常に、「確かなもの」に対してより多く用意される。「確かなもの」とは、すなわち、人気キャラクターをフィーチャーした作品であったり、ヒット作の続編であったり。ゲーム開発の現場でも、「自分が本当に作りたいもの」はそうそう実現しない。日々、上意下達の「確かな企画」の制作に従事するクリエイターが多いのは事実だろう。しかし、そこで腐ってしまうクリエイターは、結局残らない。御大・広井王子氏にしてからが、シリーズといえど"挑戦の場"なのである。ユーザーとして、信頼できる大作家の新作に期待するのは当然だが、次代を担う若手の活躍の場として、あたたかく、かつ厳しく、シリーズものを見守る目も持っておきたい。

続編

気になる続編の最新作を紹介

ここでは今すぐ手に入れられる期待の続編を紹介する。前作からの進化について自分の意見と照らし合わせながら読んで欲しい。また、これまでのまとめとして、いざ続編を買おうかというときの心構えも解説しておきたい。

シナリオの充実を存分に楽しんで欲しい



●バイオハザード 2●サバイバルホラー●カプコン●プレイステーション●98年1月29日発売●6800円

とことん恐怖を追求したホラーゲーム。前作はロングセラーを続け100万本を突破したのがその魅力の証明。詳しくは本誌31ページを参照。

誰もが楽しめるような工夫を

どのゲームでもそうですが、続編を作る際にはユーザーからの戻りハガキを大いに参考にしています。『1』は難しかったという意見が非常に多く、初心者の方は最初でつまっていましたね。また謎解き、アクション性、操作系の要素で分けた場合、やはり操作系が難しかった様です。弾切れで殺されるパターンも多かったですね。今回はある程度弾を持たせてあげてます。そんな風に、難しくてクリアーしていないのを改善し、『2』では誰でもが楽しめるように、イージーモードも用意しています。

シナリオを楽しんで欲しい。

今回はシナリオを強化しました。『1』は言うなればお化け屋敷の謎を解くというだけで、ストーリーの展開があまりなく、仕掛けやアイテム位置などに理由がなかったりもしました。『2』ではシナリオがすべての要素の前面に来ており、ストーリーの整合性が取られています。舞台が警察なのであまり突拍子もない要素が入り込むと現実離れしてしまいますからね。また今回は、同時間軸上にプレイできるシナリオをつくるため、ザッピングシステムを導入しました。全く異なるシナリオが4本あって、主人公のクレアとレオン、それぞれの表と裏です。表は謎を残して終わるけれど、裏をやって初めて事件の真相がわかる。恐怖をこえた部分のシナリオの充実を楽しんでもらいたいと考えています。

（カプコン開発本部　須藤氏）

今回も親切なガイドはありません



●トゥームレイダー2 ●アクションアドベンチャー●ビクター インタラクティブ ソフトウエア／ビクターソフト●プレイステーション●98年1月22日発売●5800円

アクション・謎解きともに完成度の高い作品。主人公レイラの一挙一動が細かく描写され、少しのミスが命とりになる。手に汗握るアクションアドベンチャー。

「新アクション追加」でゲーム性を追求

『1』と比べ基本的なシステムは変わりませんが、3Dエンジンの速度は前作以上となっています。世界観も、遺跡に眠る秘宝を探すという点では変わらないのですが、『2』ではベニスという現代の街並みや屋敷内のステージがあったり、海底やチベットの山岳地帯といった外の世界も存在します。また、それらを表現するグラフィックも前作以上に美しくなっています。さらに『2』では新アクション「よじ登る」「乗り物に乗る」「明かりをつける」などを追加し、ゲーム性を追求しました。

ガイドがないことで味わえるドキドキ感へのこだわり

既存のアドベンチャーゲームでは、「次は何をしろ」といった親切すぎるガイドが付き物ですが、この作品には一切ありません。それによって初めて、この広大な空間（世界）を冒険しているというドキドキ感や、恐怖感が味わえるからです。これは前作から継続しているこだわりです。『トゥームレイダー2』の世界は奥深く、広大ですので非常に長く楽しめます。みなさまもぜひレイラと一緒にこの冒険を楽しんで下さい。（ビクターインタラクティブソフトウエアトゥームレイダー2プロデューサー　水島氏）

プレイヤーに優しい新システム導入



●クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲！～●3Dアクション●SCEI●プレイステーション●97年12月18日発売●5800円

多彩なアクションとキャラクターの愉快な表情が人気の前作の続編。ゲームを盛り上げる独特のリズム、美しい背景など、ビギナーもマニアも楽しめるアクションゲームだ。

アクションが10倍以上増加

クラッシュ2が、前作と比べて大きく進化した点は、やはり「アクションが10倍以上に増えた」コトですね。見比べれば一目瞭然なのですが、クラッシュ君のイキイキ度が前作とはまったく違います。そしてもう1点が、「プレイヤーに優しくなった」コトでしょう。たとえば、前作のアンケートハガキを集計して、大きな不満点は絶対に解消しよう、と早い段階から決めていました。

本誌13ページ「ゲームの天才」でクラッシュの生みの親マーク・サーニー氏のインタビューが読める。ぜひ一読を。

より多くの人に遊んで欲しい

その結果、セーブシステムも改良しましたし、難易度も「お助けシステム」という新システムを導入して、ほとんどの人がエンディングまで行けるようなものにできたと思っています。それもこれも、クラッシュ1が、たいへん多くの人に受け入れられたので、今度もより多くの人に遊んでもらいたい、というコンセプトに基づくものです。難しいと思われる方も多いかと思いますが、誰でも遊べるゲームなので、ぜひ多くの人に遊んでほしいですね。

（ソニー・コンピュータエンタテインメント制作部　清水氏）

これから発売の期待の続編

ポケットモンスター　金・銀
●任天堂●GB●98年3月下旬予定

ゼルダの伝説　時のオカリナ
●任天堂●N64●98年4月下旬予定

ときめきメモリアル2
●コナミ●PS●発売日未定

ブシドーブレード弐
●スクウェア●PS●98年3月12日

鉄拳3
●ナムコ●PS●98年未定

オーバーブラッド2
●リバーヒルソフト●PS●98年夏予定

Dの食卓2
●ワープ●未定●発売日未定
(詳細は25ページ参照)

バーチャファイター3
●セガ・エンタープライゼズ●SS
●発売日未定

スーパーロボット対戦F　完結編
●バンプレスト●SS●98年春予定

EVE the lost one
●イマジニア●SS●98年3月12日

アンジェリークデュエット
●光栄●PS・SS●98年3月26日予定

続編購入の心構え

まず第一に、単純に前作が好きなら買えばいい。たとえ続編として不満だったとしても、ある程度の満足は得られるはずだから。第一印象の強烈さを思えば、続編が劣って当たり前。前作を超えていたら、それこそ大傑作に出会えたことを喜ぼう。それに、広井さんも言っている通り、ゲームにはシステムの進化がある。前作と違うなんらかの楽しみは見い出せるはずだ。

しかし、SLGのデータ改編版や、シンプルなアクションの続編など、前作を持っていて「改めて買うだけのことあるのかな？」と悩むケースは多い。その場合、「あくまでもバージョン・アップ程度」という覚悟を持って買うことだ。つまり、「もう一度このゲームで遊びたい（けど、さすがにちょっと飽きた）」と思えるくらい好きなゲームの続編だけを信じればいい。

たとえそれで後悔しても、「2は買ったけど、3は絶対買わないぞ」という経験値だけはちゃんと残るのだから。


30秒個人CM無料解放。
30秒個人CM無料解放。
sell?
buy?
meet?
出場者募集
あなたの、売りたい、買いたい、知りたい、友達欲しい、恋人欲しいなどなどの、とっても個人的な想いをTVカメラに向かって30秒間、おもいっきりアピールしてください。あなたの顔と声と気持ちが、直接日本中の視聴者に届きます。もちろん「じゃマ〜ル」本誌同様、TVを見ていた人たちから、あなたに対して、手紙、FAX、電話伝言サービスといった形でアクセスがもらえる仕組になっています。公共の電波を、効果的におもいっきり利用できるチャンスがやってきました。
衛星デジタル放送、ディレクTV628chにて好評!On Air!
テレビじゃマ〜ル
出場するために、その1。
収録会場におしかける
『テレビじゃマ〜ル』出場ご希望の方は、事前に電話でご応募の上、収録会場へお越しください。
出場応募専用電話:03-3575-5178(平日10:00〜12:00、13:00〜17:00)
収録会場:東京都中央区銀座7-3-5 リクルートGINZA7ビル(左図参照)
収録日時:毎週日曜日 11:00〜16:00
収録会場
SONYビル
リクルートGINZA8
外堀通り
晴海通り
リクルートGINZA7
新橋
JR山手線
有楽町
出場するために、その2。
ビデオを送りつける
収録会場へお越しになれない方は、お手持ちのホームビデオで30秒の個人情報を撮影し、投稿することで番組参加できます。
送付先:〒104 東京都中央区銀座8-4-17『テレビじゃマ〜ル』投稿受付係まで。
出場するために、その3。
電話に想いを託す
下記の番号へ電話をして、音声ガイダンスに従って20秒間のメッセージを録音してください。あなたの声が全国に放送されます。
電話じゃマ〜ル受付電話:03-5972-5229(24時間音声テープによる受付です)
詳しくは、本誌後半の『テレビじゃマ〜ル出場者大募集』をご覧ください。
お問い合わせ先:テレビじゃマ〜ルHOT LINE 03-3575-5050(平日10:00〜12:00、13:00〜17:00)
『テレビじゃマ〜ル』を見るには……専用のチューナー・アンテナとディレク・ティービーへの加入が必要となります。
ディレク・ティービーに関するお問い合わせは ディレク・ティービー・カスタマーセンターへ TEL 044-862-0011(9:00〜21:00 年中無休)
©ディレク・ティービー

Marigul

ゲーム維新

マリーガルマネジメントへの期待

志士の革命か

マリーガルマネジメントという会社を知っているだろうか?
これから始まる特集は、この会社が作りだした「新しい仕組み」について説いたものだ
最近のゲームに失望し、もっと面白いゲームを探している人がいたら、この記事を読んで欲しい

時代の必然か

初めてファミコンに触ったときのように、ゲームに熱くなりたい人がいたら、この記事を読んで欲しい
ちょっと読みごたえがあるかもしれないでも、これを読み終えたときに、あなたはきっと新しいゲームの夜明けを感じるはずだ

構成・文
元宮秀介(ワンナップ)
小島幸博(編集部)

い・しん【維新】 イシン
①すべてが改まって新しくなること。特に政治や社会の改革。
②明治維新。ご一新。

Prorogue

マリーガルは、代官山にある。見る人を圧倒する巨大な門をくぐると、ちょっとしたスポーツなら楽しめそうな広い庭に出る。社屋はその先、大きな窓を構えた平屋の建物になる。訪れる人の多くは、その迫力に「まるで武家屋敷」と冗談交じりに語る。

この社屋では17人のスタッフが昼夜を問わず働いている。特に決められた就業時間はないが、夜は深夜2時3時を超えることもあるという。これが連日のように繰り返されるのだから、相当のハードスケジュールだ。しかし、スタッフひとりひとりの表情を眺めてみても、疲れた表情はみられない。それどころか、実に溌剌としている。彼らには「ゲーム産業の未来を作っている」という、強い自負があるからなのだろう。また、彼らの多忙ぶりは、マリーガルのビジネスが順風満帆であることを物語ってもいる。

構造的な問題を解決したい

マリーガルマネジメントは、96年6月に日本初のゲームクリエイターのマネジメント会社として誕生した。当のマリーガルは、自らの業務を「仕組み」を売る会社と説明する。彼らのこの言葉を十二分に理解するためには、ゲーム業界の現状、とりわけゲームクリエイターの制作環境を知る必要がある。

一般にゲームクリエイターという職業は、作家に似た存在と認識されているのではないだろうか。新しい作品を生み出すために、ゲームクリエイターは全知全能を傾けて、制作に邁進する。その受け皿となる会社は、クリエイターの活動の手助けをする、という風に。ところが実際はまるで違う。まず作るゲームの内容は、会社が決める。「売れ筋のRPGを作れ」「売れているソフトに良く似たゲームを企画しろ」「手堅く売れる麻雀、将棋、パチンコソフトを1本ずつ」……こんな感じに。社員クリエイターたちは、工場の歯車を思わせる「ライン」と呼ばれ、納期に間に合わせることだけを期待される。

現場のクリエイターたちが、新しいゲームを作りたい、と考えても実現は難しい。なぜならばゲームメーカーにとっての販売先は、ユーザーである前に、問屋や小売店である。問屋や小売店は、当然のことながら、売れるソフトだけを求めている。とりわけ、過去に大ヒットしたゲームの続編など、確実な売り上げを見込めるソフトを好む。野心作、実験作は、歓迎されないという厳しい現実がある。ゲームユーザーは、口々に「新しいゲームが生まれない」と嘆く。しかしゲーム制作の現場の多くが、こうした環境下に置かれている限りは何も変わらないのだ。

もし仮に、志を持った社員クリエイターが、作りたいゲームを作れない状況に堪りかねて独立をしたとする。だがしかし、必ず資金の壁に突き当たることになる。ゲーム機の性能が上がるに連れ、ゲームソフト1本の制作に掛かる費用は高騰し続けている。もし、NINTENDO64向けにハイ・クオリティのゲームを制作するとなれば、2~3億円は掛かるといわれている。独立したとしても、これではなかなか活路は見出せないのではない。

当然のことながら、ゲームを作るのは「会社」ではなく、クリエイターだ。しかしクリエイターの才能を育むこと無く、自らがその芽を摘んでいるような状況では、明るい未来など訪れようがない。マリーガルは、こんな未来が望めない状況を根底から変えようとしている。古い仕組みを覆す、新しい仕組みを作り出そうとしているのだ。

好環境を提供するマリーガル・システム

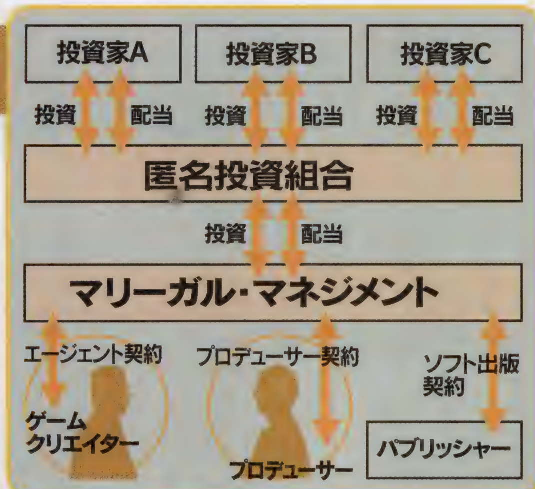
それではマリーガルが考案し、実施している「新しい仕組み」ついて解説していこう。本当に面白いゲームを作

マリーガルと契約した飯田和敏さん（パーラム）



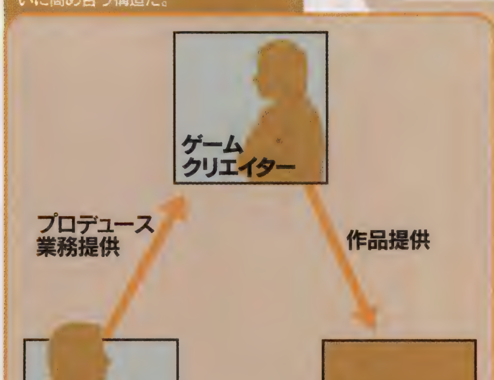
代表作『アクアノートの休日』『太陽のしっぽ』。マリーガルとの契約についてコメントをいただいた。「新しいハード」の「新しい仕組み」で「新しいゲーム」を作ることの困難さを日々味わっています」とのこと。

クリエイターと投資家を結びつけるゲームファンド

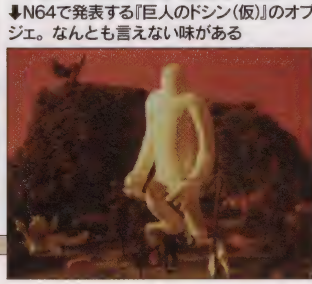


三者のパワーバランスはジャンケンのようなもの

クリエイターはプロデューサーから作品のプロデュースを受ける。プロデューサーはマリーガルと契約しているので、プロジェクトを成功させ役割を担う。マリーガルはクリエイターから作品を提供してもらう。三者の関係はちょうどジャンケンのように三角を描く。クリエイターを中心にしながら互いに高め合う構造だ。







⬆飯田さんを中心に集まったパーラム。ユニークなユニットだ。独特の連帯感に期待
⬇N64で発表する『巨人のドシン（仮）』のオブジェ。なんとも言えない味がある

マリーガルについて飯田さんに聞いてみた

①マリーガルという存在があることをどのようにしてお知りになりましたか？

「マリオ64」を遊んだ衝撃で「うー、N64でゲームを作りたいなー、でもどうやったら出来るのかさっぱりわかんないなー、任天堂は少数精鋭とか言ってるしなぁ」とブツブツ言っていたら、共通の知人が紹介してくれた。

②最初、マリーガルの契約システムを聞いてどう思われましたか？　ちょっとできすぎた話だなんて思ったりしましたか？

以前、個人的に「理想のゲーム制作の仕組み」をノートに記したことがあった。マリーガルシステムはそれとあまりにも似通っていたので、一瞬心を読まれたと思ってたじろいだが、その一方で時代の必然を感じ、感動した。

③マリーガルと契約したことで外部の方から何か言われたりしました？　反響は？

「騙されている」「引き抜きだ！」「上手くやりやがって」とか言ってた人が、最近は「（マリーガルを）紹介して」と言っている（らしい）。

④マリーガルのどこに一番惹かれましたか？

思想。

⑤最後にマリーガルにひとことありましたらどうぞ！

いよいよ、これからが正念場！俺らを男にして下さい。

アンブレラは『ピカチュウげんきでちゅう(仮)』でデビュー



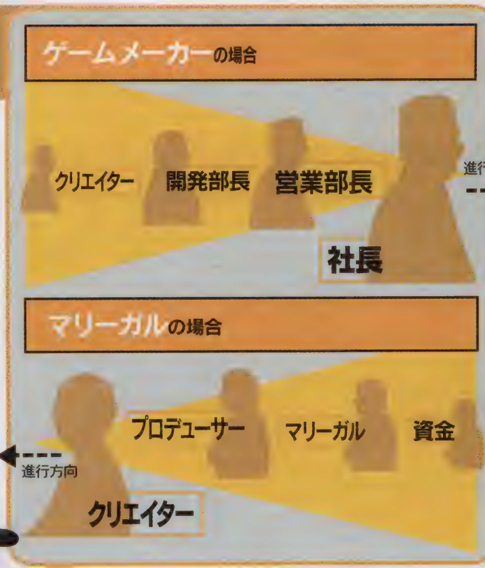
アンブレラはもともと音声認識システムのノウハウを持っていたが、それをもっとも効果的にゲーム上で再現しうるキャラクターを探していた。マリーガルと出会い、あの「ピカチュウ」とタッグを組むことによって強力な作品に生まれ変わった。高い技術力を持つ会社がマリーガルと契約し、キャッチーな作品を生む好例。



呼びかけることでピカチュウが反応する。すごい仕組みだ



クリエイターが車掌になって進行方向を決める



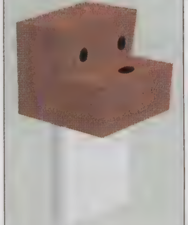


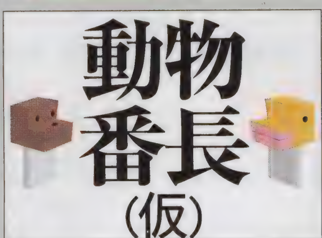


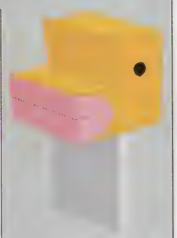
伊藤ガビンさん

異色ユニット誕生 サルブルネイのゲームプロジェクト

グラフィックデザインの世界で活躍中の松本弦人さん、CD-ROM作品でも『Pop Up Computer』『ジャングルパーク』と独自の世界観を追求している。今回、パラッパラッパーを手がけた伊藤ガビンさんと組んで「動物番長(仮)」という作品を製作中。キーワードは「人間失格」「動物合格」「恋愛シミュレーション」とか。









薗部博之さん(パリティビット)は何を作るの？

64GBケーブルで『ダビスタ』だ、とか今度はサッカーじゃないのかとかいろいろ言われてるけど果たして？

作品名未定、チーム名は「ノイズ」です

チーム名以外は何も明かされていない。第1期ファンドグループは6チームあり、そのうちの1チーム。

賢い仕掛け、待望。「クレバートリック」

こちらも作品は不明。第1期ファンドのチーム。選ばれたチームだけにすごい作品を発表するだろう。

るには、才能のあるクリエイターが思いっきり腕をふるえる良好な制作環境が必要だ。そして、それを支えるパートナーと潤沢な資金が要る。マリーガル・システムとは、面白いゲームを創造するために、「クリエイターへの開発支援」と「資金調達(ゲームファンド)」のふたつを組み合わせた新しいビジネス・モデルだ。

それを実現するために、マリーガルは自らをクリエイターのエージェントに構えた。クリエイターがゲーム制作に没頭できるように、それ以外の一切の業務、資金調達、事務、経理パブリッシャー(ソフトの販売元)との交渉、を代行する。

企画が認められたクリエイターは、マリーガルとエージェント契約(代理人)を結び、プロデューサーを加えて「チーム」を形成する。開発資金が必要なチームに対してはゲームファンドという仕組みを使って、投資家から資金を集め、チームに提供される。

ここで重要なのが、プロデューサーの役割だ。クリエイターの企画を尊重しながら、チームの潜在能力を十二分に引き出し、マーケティング、プロモーションまでの責任を持つ。つまりゲームの面白さを見極めていて、ゲーム制作の実際にも詳しい、真のクリエイティブ・プロデューサーと呼ばれる力量が求められるのだ。

マリーガルシステムの新しさは、電車ごっこに例えると、分かりやすい。これまでのゲームメーカーは、社長が車掌となって営業部長と開発部長を牽引し、その意思決定が、現場のクリエイターを導いてきた。マリーガルのシステムは、ちょうど正反対。「こういうゲームを作りたい」という情熱を抱いたクリエイターが車掌だ。そこにプロデューサーとマリーガルが連なって、資金がついてくる。クリエイターの意思を最大限に尊重し、面白いゲームが創造できるように、関係者すべてがバックアップを行う構造だ。

ゲームをどのマシン向けに開発するか、これもクリエイター自身が決められる。クリエイター自身にとって、ゲーム機の選定は非常に大切だ。売れているゲーム機を選んで、利益を確保する、という点からではない。自分が作りたいゲームを実現できるのはどのゲーム機か？ あるいは、そのゲーム機はクリエイターの創作意欲を掻き立てるだけの能力を秘めているか？ このようにゲーム制作の成否をも左右する重要なファクターなのだ。マリーガルには任天堂の資本が入っているために、任天堂のマシン向けに制作しなくてはならない決まりがあるのでは、とよく誤解を招くという。ところが実際は、クリエイター自身に自由な選択が認められているのだ。

マリーガルシステムの中で最も進歩的なのは、著作権の扱いだ。これまで完成したゲームの著作権は、すべて会社に帰属していた。だが、マリーガルとの場合、著作権は契約期間を除き、すべてクリエイターに帰属する。端的に言えば、完成したソフトを他のプラットフォームに移植する権利と収入、攻略本や映画化権といった二次著作物からの収入は、すべてクリエイターに渡される。ゲームを作るのは会社ではなく、クリエイターだ。という思想の元に、現在のソフトメーカーのあり方に、一石を投じている。

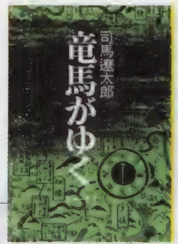
才能がマリーガルに集結

設立に至るまで、マリーガルのスタッフたちは、相当の試行錯誤を重ねたことは想像に難くはない。何しろ、マリーガルのシステムは、どこをとっても目が覚めるほどに新しい。その先進さゆえに、周囲のと摩擦が生じるのは、むしろ当然のことと言える。実際、業界内の反応は様々だった。大別すると、3種類の反応があった。引き抜き、クリエイターの囲い込みとやっかみを露にするタイプ。事の重大さに気づいていない無関心なタイプ。

坂本龍馬が夢見た「明治維新」とマリーガルが始めた「ゲーム維新」



坂本龍馬は対立する朝廷と幕府の状況を刮目して見ていた。そして日本国の未来を憂い、青春時代をかけて討幕に挑んだ。龍馬の功績をマリーガルになぞらえると左記のようになる。龍馬は同志の勝海舟に対して「いつか世界の海援隊でもやろうか」と語ったと言われている。海援隊とは世界を相手にした貿易商のようなもの。そのために日本を改造する必要があったのだ。改革後の世界の広がりをも見据えた巨視的な人物であった。



「竜馬がゆく」
司馬遼太郎
文春文庫

坂本龍馬の明治維新とマリーガルのゲーム維新の類似点

明治維新	「薩長同盟」	両藩が互いに経済的利益で結びつくことにより漸進的に連合が形成された
	「開国」	世界を相手に貿易を計画。現在の商事会社の形に近い
	「大政奉還」	権限を幕府から朝廷へ移す（幕府の権限を無に帰す）
ゲーム維新	「薩長同盟」	資金を提供する投資側、作りたいものがあるクリエイター側の双方をまとめる
	「開国」	全ハードを相手にゲーム制作を計画。ひとつのハードに鎖国することはない
	「大政奉還」	ゲーム作りの権限が「会社」から「クリエイター」に見事に奉還した

『スーパーピクロス』など続々リメイク作品が



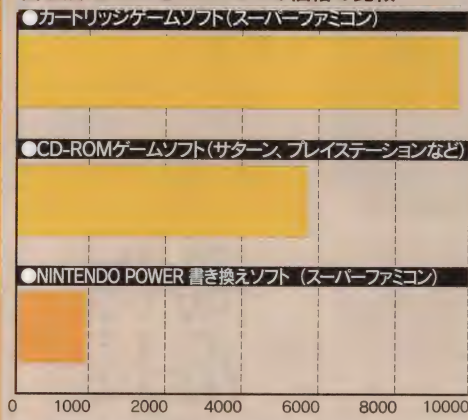
かつての人気作『ダビスタ』や『ウィザードリィ』などもリメイクされるようだ。シンプルでワンアイディアでもハマるゲームが増えるかも

書き換えロムシステムの登場で、1000円でゲームが楽しめる



現在はスーパーファミコンのソフトしか書き換えできない。が、いずれはゲームボーイや64ディスクドライブも可能になるだろうか？　自販機でジュースを購入するように気楽に何度でも書き換えができるのでどんどん盛り上がって欲しい。

書き換えROMとCD-ROMの価格の比較



単位は円。書き換えソフトの旧作価格は現在1000円。新作の価格は未定だが3000円前後になるという。

NINTENDO POWERによってゲームの価格は見直される!?

いままでの定価には「委託生産料」「卸問屋マージン」などが含まれており、ユーザーにソフトが届くのには結果的に高価になっていた。NINTENDO POWERシステムの登場で、それらの要素は大幅に削除されソフトの価格は一気に下がった。

一緒にやりたいと、志に諸手を挙げて賛同するタイプ。しかし、マリーガルにとって、これはあらかじめ予想できた事態に過ぎない。マリーガルは、同じ志を共有できるクリエイターたちと堅く手を握りあい、着実にゲーム制作をスタートさせていった……。

設立から半年後、第一期ゲーム・ファンドの契約クリエイターを公開した。『ダービースタリオン』の薗部博之氏率いるパリティビット。『アクアノートの休日』の飯田和敏氏率いるパーラム。『ジャングルパーク』の松本弦人氏率いるサルブルネイ。東大理論化学グループのOBや現役学生が集って設立した会社・アンブレラ。アーケードゲームで実績を持つクリエイター集団のノイズ。歴史、育成、恋愛などシミュレーションゲームで豊富な開発歴を持つ安田彰雄氏率いるクレバートリック。合計6チームだ。

実にそうそうたる顔ぶれだ。ミリオンセラーを連発するゲームデザイナーあり、CD-ROMタイトルでマルチメディア関連の賞を総ナメにしたクリエイターあり。先鋭的なゲームデザインで名を馳せた新進ゲーム作家あり。先進的な技術に秀でた集団あり。どことして、平凡なゲームを作りそうなチームはいない。

しばらくして徐々にだが、制作中のタイトルのアナウンスがされはじめた。アンブレラは『ピカチュウげんきでちゅう（仮）』を発表。新開発の音声認識システムを使用して、ピカチュウと言葉によるコミュニケーションを楽しむゲームだ。パーラムは「大きな力」体験ゲーム『巨人のドシン（仮）』を発表。「ゲーム史上最大のヤツ」が登場するゲームだという。サルブルネイは『動物番長（仮）』。「人間合格」「動物合格」「恋愛シミュレーション」など内容を匂わすキーワードが3つ公表された。

これ以外にも、水面下では実に多くのクリエイターがマリーガルの門を叩いているようだ。噂に伝え知るところでも相当な数になる。くわしくはマリーガルからの正式な発表を待ちたいが、驚くべき才能がマリーガルに集まっている……とだけ言っておこう。

新作も名作もいつでも楽しめる

マリーガルの「仕組みを変える」は、ゲーム制作だけに止まらない。ゲームソフトの流通にも、大胆な試みを行っている。全国のローソンで展開中の「ゲーム書き換えシステム・ニンテンドウパワー」がそれだ。書き換え可能のフラッシュメモリを搭載したROMカートリッジによって、ゲームデータの書き換え販売が実現。厳選された過去の名作がわずか1000円で書き換えできる画期的なシステムだ。現在はスーパーファミコン用ソフトのみだが、近いうちにゲームボーイ用のソフトも対応する予定だ。書き換えの対象となるのは過去の作品だけではない。任天堂が手がけた新作ソフト、そしてマリーガルのプロデュースによる新作も続々と投入されていく。

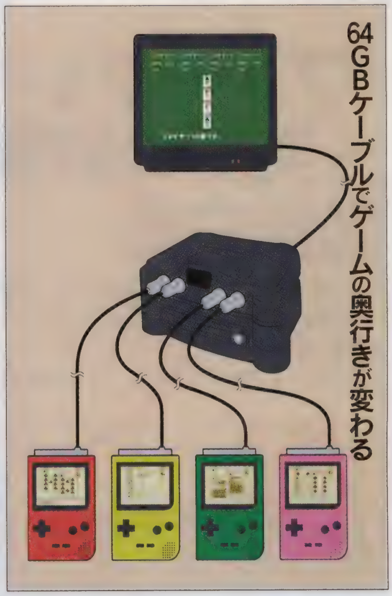
ゲームの売り方を変えること。これはゲーム制作の環境を改善することと、ほぼ同義だ。これまでのゲーム流通は、ゲームメーカーが制作したソフトを問屋が買い取る。そのためにゲームメーカーはソフトの完成間近になると、問屋をまわって営業をする。その結果が、そのままソフトの製造本数となるのだ。そして問屋が各地の小売店に卸し、ようやくユーザーの手元に届く仕組みなのだ。過去からのしきたりとはいえ、改めて考えてみると、ひどくおかしな話に思えてくる。ゲームのような嗜好性の強い商品の製造数を、当のユーザーの声で決めるのではなく、問屋が決めるのだから。先にも述べた通り、問屋は、ソフト選びの物差しとして過去の実績を重視する。当然、そんな彼らは野心作、実験作をキャッチする目を持たない。そうした旧態依然とした流通が変わらない限り、いくら斬新なソフトを制作したとしても、



毎日深夜まで明かりが灯るマリーガル社屋。社屋、というよりはお屋敷のような感じだ。ゲーム維新はひっそりと静かに始まっている。

世界でもっとも売れたゲーム機「ゲームボーイ」。大人がこぞって電子手帳を携帯している様子を見れば、携帯ゲーム機の必要性は言わずもがな。と、いうことは、ゲームボーイは「遊び道具」を携帯する「サイバーデッキ」として21世紀も生き続けるかもしれない。その決定打がNINTENDO64との融合。そのための「64GBケーブル」もマリーガル産出のアイテムだ。

64GBケーブルでゲームの奥行きが変わる

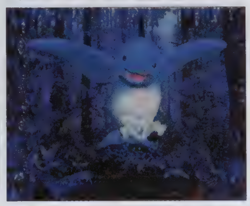


マリーガルが志している3つの変革

作り方を変える	遊び方を変える	売り方を変える
ゲームファンド	音声認識システム、64GBケーブルなど	NINTENDO POWER
投資家から資金をつのり、クリエイターに提供する仲介役になることで、クリエイターは本当に創りたいものだけに専念できる	従来のコントローラーを握ってテレビの前に座る、という枠組みから抜け出して、さまざまなオプションを含めて新しい遊びを提案	ローソンのNINTENDO POWERによる書き換えシステムで、クリエイターとユーザーを直結。問屋を通らない新しい流通を試みる

音声認識システムを利用した『TEO』が登場!!





パソコン市場で話題を呼んだ育成ソフト『TEO』がN64ソフトとして進んでいる。パソコン版でも取り付けたマイクに話しかけることで、画面上の仮想生物フィンフィンが喜怒哀楽の反応を起こす。N64では「音声認識システム」と連動する。

その成功には不安が残る。

良いゲームが売れない流通を、そのままにしておいていいわけがない。そこから発案されたのが、ニンテンドウパワーだった。この新しいソフト流通システムは、メーカーとユーザーをダイレクトにつなげる。間に問屋が介在しないおかげで、ソフトの値段はギリギリにまで下げられる。あくまでデータの販売なので、品切れがない。欲しいソフトが、いつでも廉価で手に入るのだ。ユーザーのとって、これほど便利な販売形態はないだろう。

「過去の名作がいつでも購入できる」システムは、ユーザーに対しても、新しい提案をしている。これまでは新作を追いかけることに必死で、過去の名作を遊び直す余裕がなかった。たとえ過去の作品で遊ぼうとしても、新作を中心に展開するゲームショップでは、目当てのソフトが思うように手に入らない事情もある。

しかし、例えば映画だったら、ロードショー公開された最新作と同じように、ビデオで、ごく自然に『風と共に去りぬ』のような名作を楽しんでいる。音楽も然りだ。

ニンテンドウパワーならば、それができる。たくさんの新作と旧作の中から遊びたいソフトをチョイスできる。これこそ「豊かな」状況だと言えるのではないか。

ゲームとの関わり方が変わる

「制作環境」「流通」に加えて、マリーガルは、新しい仕掛けをも積極的にクリエイトする。その第1弾が『ピカチュウげんきでちゅう(仮)』で使用される音声認識システムだ。マイクを通じて言葉によって、ゲームをコントロールするこのシステムは実に斬新。何しろ、文字を識別できない2歳児から、それこそ老人までもがゲームで遊べるようになるのだ。まさに「やさしいコントローラー」と呼ぶにふさわしい。

遊び方を変える提案は、これに止まらない。ゲームボーイとNINTENDO64を直接結び付ける「64GBケーブル」他、何とプレイヤーの脳波を読み取って、ゲームをプレイするコントローラーなどが開発中だという。

テレビゲームとは、テレビに向かい合いながら、コントローラーを握って遊ぶものだった。しかし、そんな固定観念を打ち破ってこそ、新しいゲームを創造できるのではないか。おそらく、マリーガルは新しい仕掛けの開発を通じて、クリエイターたちに広く、強く提唱しているのだろう。

ゲームの開発環境を変える。ゲームが売られる環境を変える。ユーザーが遊ぶ環境を変える。マリーガルは3つの改革によって、本気でゲームの未来を変えようとしている。現状を憂い、より良き未来に向けて奮闘するその姿は、坂本龍馬らが推進した「維新」にダブって見えてならない。

このゲーム維新が成功するのか、失敗するのか。今のところはわからない。ただ、これだけは言える。マリーガルのパーティーで公開された『ピカチュウげんきでちゅう(仮)』には、素敵な予感があった、と。音声認識コントローラーを通じて、ピカチュウと会話を交わすデモプレイを眺めていたときのこと。プレイヤーから「かわいいね!」と声をかけられて、即座に顔を真っ赤にして照れるピカチュウの愛らしさに、胸がドキンと高鳴った。それはまさに未知の体験だった。

Epirogue

夜半過ぎ。取材を終えて、巨大な門から歩道へと出る。振り返ると、マリーガルの社屋にはまだ、あかりが灯っている。マリーガルの社屋を訪れるたびに、ここにはにピンと張り詰めた緊張感が漂っているのを感じる。背筋がシャンとするようで、それは決して悪い気分ではない。この緊張感は、こうささやいているように思える。「ゲームの夜明けはもう、近い」と。

赤丸チェック!!

皆様のゲームライフに役立つよう頑張っております『じゅげむBOOKS』シリーズ。ビッグタイトル目白押しで期待にお応えします。その魅力を紹介するこのコーナー。今月はコレだ！

いつものじゅげむBOOKSより大きな［B5］サイズ

『ブルーブレイカー～笑顔の約束～』恋愛白書

11月にSS、12月にPS版が発売された、新感覚恋愛RPG『ブルーブレイカー』攻略本の決定版が出ます。隠しも含めた全キャラクター、全コマンド完全掲載。攻略に必要なすべてのパラメーターも完全掲載。はっきりいってビッシリです。カワイイだけじゃない本格派のための本に仕上がりました。

2月中旬発売予定





ソフトDATA
- 恋愛RPG
- PS
- 発売中
- 5800円
- ヒューマン



2月20日発売予定

『NOëL～La neige～』キャラクターフォトアルバム(仮)

ソフト発売直前にお届けするのは、『NOëL』キャラクター達の魅力がたっぷりとつまった一冊です。今作『～La neige～』のキャラクターグラビアをメインに、声優さんのグラビア＆インタビューも収録。そしてファン必見、プレミアムを含めた全ての『NOëL』グッズを紹介していきます。

ソフトDATA
- アタッチメントソフトウエア
- PS
- 2月26日発売
- 6800円
- パイオニアLDC

2月発売予定の5冊！

『街』スペシャルガイドブック(仮)

●塩田信之＆CB'S PROJECT:編著
●価格未定

サウンドノベル最新作『街』の、作品世界をより深く理解するためのガイドブックです。スケジュールに沿った形で各登場人物を紹介。隠された謎やサイドストーリーにも焦点を当てていきます。また特別企画サウンドノベルシナリオ入門もあります。

ソフトDATA
- サウンドノベル
- SS
- 発売中
- 5800円
- チュンソフト

2月下旬発売予定



『OPTION～チューニングカーバトル～』公式ガイド OVER TAKE ADVICE BOOK

2月中旬発売予定

●じゅげむ編集部:編　フェイク:著
●定価:本体1200円(税別)

本格的なチューニングカーの走りを再現したこの『オプション　チューニングカーバトル』。タイムアタックを中心に、走りこなす楽しみを、公式ならではの情報でお伝えします。

特別付録OPTION認定オリジナル透明ステッカー付です。



ソフトDATA
- チューニングカーレース
- PS
- 発売中
- 5800円
- エム・ティー・オー

『RIVEN THE SEQUEL TO MYST』THE COMPLETE GUIDE BOOK

●じゅげむ編集部:編　murmur's GROUP:著
●定価:本体950円(税別)

CD-ROM5枚にも及ぶ、本の中の不思議な世界。その難解な謎をあなたの代わりにき明かしていきます。誰もが迷うスーパードーム、潜水艦などMAPを駆使して完璧解説。絶対にエンディングを迎えるコトが出来るでしょう。



2月上旬発売予定

ソフトDATA
- アドベンチャー
- PS／発売中
- SS／2月予定
- 各7900円
- エニックス

じゅげむBOOKS全ラインナップ

プレイステーション

『ナムコミュージアムVOL.1』超研究
●成沢大輔＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1165円(税別)
『ナムコミュージアムVOL.2』超研究
●成沢大輔＆CB'S PROJECT編●定価:本体1165円(税別)
『ナムコミュージアムVOL.3』超研究
●成沢大輔＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1165円(税別)
『ナムコミュージアムVOL.4』超研究
●成沢大輔＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1350円(税別)
『ナムコミュージアムVOL.5』超研究
●成沢大輔＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1200円(税別)
『鉄拳2』エキスパート
●塩田信之＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1165円(税別)
『The Tower　BONUS edition』公式ガイドブック
●CB'S PROJECT編著●定価:本体1068円(税別)
『ダービージョッキーR』公式ガイドブック
●CB'S PROJECT編著●定価:本体1000円(税別)
『フェーダ2 ～ホワイト=サージ ザ・プラトゥーン～』公式ガイドブック
『フェダーイン』最速獲得への道
●じゅげむ編集部 編●定価:本体900円(税別)
『マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～』アイテム図鑑完成ガイド
●じゅげむ編集部 編●定価:本体950円(税別)
『I.Q～インテリジェントキューブ～』入門　～I.Q400へのステップ～
●じゅげむ編集部 編／murmur's GROUP著●定価:本体750円(税別)
公式『ランナバウト』ガイドブック　～爆走激突読本～
●塩田信之＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1000円(税別)
『怪物☆パラダイス』公式　ダイスマスターへの道
●じゅげむ編集部 編●定価:本体1100円(税別)
『COOL BOARDERS 2　Killing Session』公式ガイドブック～白銀滑走読本～
●塩田信之＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1200円(税別)
『スペクトラルフォース』公式ガイドブック
●じゅげむ編集部:編／delic著●定価:本体1000円(税別)
『ムーンライトシンドローム』トゥルース　ファイル
●月光症候群患者之会:編著●定価:本体950円(税別)
『ワールド・ネバーランド　～オルルド王国物語～』暮らしの手帖（編著者名）
●じゅげむ編集部:編／murmur's GROUP著●定価:本体950円(税別)
『モンスターファーム』マニア
●塩田信之＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1500円(税別)
『電車でGO!』快適運転マニュアル
●じゅげむ編集部:編／murmur's GROUP著●定価:本体950円(税別)
『バーガーバーガー』8ッ星シェフのキッチン手帳
●じゅげむ編集部 編●定価:本体950円(税別)

サターン＆プレイステーション共用

『ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～』レイアウトデザインセレクション74
●CB'S PROJECT編著●定価:本体1100円(税別)

サターン

『クォヴァディス2　惑星強襲オヴァン・レイ』公式ガイドブック
●ワンナップ編著●定価:本体1100円(税別)
『VIRUS』HYPER COMPLETE（ウイルス　ハイパーコンプリート）
●じゅげむ編集部 編／murmur's GROUP著●定価:本体1300円(税別)
『マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～』
アイテム図鑑完成ガイド【スペシャルサービス版】
●じゅげむ編集部 編●定価:本体1100円(税別)
『DJwars』OFFICIAL GUIDE―DJ養成マニュアルー
●DJwars☆MASTERS:編著●定価:本体1000円(税別)

NINTENDO64

『スーパーマリオ64』完全クリアガイド
●ワンナップ編著●定価:本体951円(税別)
『ウエーブレース64』タイムアタックエキスパート
●塩田信之＆CB'S PROJECT編著●定価:本体874円(税別)
『マリオカート64』ファイナル　3Dドライバーズガイド
●CB'S PROJECT編著●定価:本体1000円(税別)

スーパーファミコン

『METAL MAX RETURNS』成沢大輔のサバイバル教本
●成沢大輔＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1165円(税別)
『ときめきメモリアル～伝説の樹の下で～』初恋を見つける3年間
●CB'S PROJECT編著●定価:本体951円(税別)

書籍

ゲームの大學
●平林久和＆赤尾晃一共著●定価:本体2718円(税別)
『moon～ムーン～』SIDE STORY『月夜の阿呆鳥』
●ラブデリック全編書き下ろし●定価:本体1000円(税別)
ゲームを変えた男　飯野賢治　E0事件の真相
●中田宏之／レッカ社編●定価:本体1200円(税別)

じゅげむBOOKS

絶賛発売中の2冊



じゅげむBOOKS　glaphical series　PART①

『バイオハザード2』 PROLOGUE OF TERRORS

●塩田信之／保坂和宏＆CB'S PROJECT編著
●定価:本体780円(税別)

『バイオハザード2』の魅力がたっぷりと詰まったスペシャルBOOKSが好評発売中。キャラクター、ラクーン市、ウエポン、そしてモンスターの設定資料＆初期設定画をふんだんに使用して、その世界を徹底紹介。恐怖の原点である『スウィートホーム』の紹介や、スペシャルグッズのプレゼントもあります。

ソフトDATA
●サバイバルホラー
●PS
●発売中
●6800円
●カプコン

『ザ・コンビニ2 ～全国チェーン展開だ!～』敏腕オーナー養成マニュアル

●じゅげむ編集部:編／murmur's GROUP:著
●定価:本体900円(税別)



好評発売中の大人気SLG第2段を徹底的に攻略。店舗、社員、集客率など隠されたデータを徹底チェック、果たして1日の売上はどこまで上がるのか?
あなたのチェーン売上倍増への助言満載です。

ソフトDATA
●コンビニ経営シミュレーション
●PS●発売中
●5800円
●ヒューマン

じゅげむBOOKS友の会

97年12月は、実に6冊もの本を出版。皆様の期待に沿える作品はありましたか?変らず好調の『モンスターファームマニア』はまたもや増刷!そろそろ皆様に行き渡ることと思います。感謝感激の編集部に届いた声を紹介します。

ではまずソフト、本ともに好調な『電車でGO!』から。

「この本を見て、速度計が見やすいなぁと思いました。変えてからはうまく行ってます」（静岡県引佐郡・21・主婦）

「注意信号が出た時のブレーキのかけかたなど、とにかく役にたった」（神奈川県綾瀬市・11・小学生）

「全ページカラーは良かった」（大阪府寝屋川市・28・会社員）

「攻略本をはじめて買いましたが、こんなにこまかく説明されているとは思わなかった」（東京都足立区・34・修理工）

皆やってますね～。ゲーム未体験の方や、家族で楽しんでいる方が多いですね。お次は『バーガーバーガー』でやんす。

「自分で作ったハンバーガーの材料とかを書けるページを作ってほしい」（埼玉県北葛飾郡・13・中学生）

「人気のマップや、女子相性食材がのっていて、すごく役に立ちました」（富山県東砺波郡・12・小学生）

「パラパラマンガがかわいかった」（新潟県新井市・12・小学生）

「相性とかがのっていてよくわかる」（三重県津市・12・小学生）

意外や意外、小学生からのお便りが多かったです。ホホー。続いてPSからの移植が好評な『マリーのアトリエ』SS版へのご意見。

「アイテム図鑑、シールの2点が良かった。シールはすごく嬉しい」（奈良県大和高田市・15・学生）

「巻頭のトレカシールがとても気に入りました」（福井県坂井郡・21・会社員）

「全部教えないでヒントのような形になっており、プレイする楽しみを残してくれる所がよかった」（愛知県名古屋市・16・高校生）

もっと突っ込んだ攻略を!なんて声も…。シールは軒並み好評、少々苦労したので、スタッフ一同、胸を撫で下ろしました。続いて、地味な存在ではありますが、口コミで売れ続けている『DJwars』には、こんな声が届いてます。

「DJについての知識などが豊富になった」（埼玉県川越市・17・高校生）

「ゲーム自体が難しいものなので、本は有難い!」（岡山県岡山市・38・会社員）

最後に、新企画、ビジュアルBOOKとして発売された『moon』サイドストーリー『月夜の阿呆鳥』へのハガキから。

「ヨシダは、ゲームの中で、最初に好きになったキャラクターで、主人公になっていて嬉しかったです」（神奈川県座間市・26・バイト）

「絵の書き方、色の使い方等、ゲームの雰囲気が出ていて、すうっと入りこめました」（埼玉県越谷市・35・主婦）

「ストーリーはゲームをやった人だけではなく、初めてこの作品を手にとった人にも楽しめるのがよいです」（埼玉県川口市・21・学生）

こちらは圧倒的に女性からのお便りが多いですね。ゲームに興味のない方へのプレゼントに最適です。いやマジで。

では皆様、本年もじゅげむBOOKSよろしくネ。

子供たちは今、どこを見つめてるんだろう。

「次世代ワールドホビーフェア」で僕が感じたこと、考えたこと

子供たちの祭典「次世代ワールドホビーフェア」

1月のある日曜日、僕は幕張メッセにいた。雑誌『コロコロコミック』が主催するイベント「次世代ワールドホビーフェア」に出かけたのだった。いわずもがなだけど『コロコロコミック』は、子供たちの愛読書だ。コミックがあって、ホビー情報があって、ゲーム情報が満載だ。同誌の部数が膨れ上がると共に、このイベントの規模も大きくなっていった。今回は、全国のドーム型球場、展示場を股にかけた「ドームツアー」というのだから、雑誌主催のイベントとしてスケールの大きさは他に類をみない。

その盛況ぶりも格別だ。下は幼児から、上は中学生の子供たちが朝からどっと押し寄せる。家族連れも多い。午後を過ぎると、広かった会場がとたんに狭く感じられる。

僕は、とある仕事の関係で、福岡、東京、大阪、札幌、名古屋で行われる全イベントを追いかけている。場所は変われど、基本的にはイベントの内容は変わらない。ところが、一日中いても、まるで退屈しないのだ。ここには、発見と刺激があるからだ。

主役のホビー、脇役のTVゲーム

「次世代ワールドホビーフェア」はまた、ソニー・コンピュータエンタテインメント、セガ・エンタープライゼス、任天堂とハードウェアフォルダー3社が一同に会する唯一のイベントでもある。これら3社は、それぞれ独自にイベントを催している関係から、めったなことでは同じイベントに出展することはない。そんな3社が集まる、ということは、各社とも「次世代ワールドホビーフェア」を特別なものと見ている証しだ。

とはいえ、この「次世代ワールドホビーフェア」では、テレビゲームは決して主役ではない。ミニ四駆、ポケモンカード、ビーダマン、ハイパーヨーヨーといった、子供たちの間で爆発的な人気を収めているホビーが主役なのだ。会場を一周すれば、すぐに分かる。ホビー関連のブースとテレビゲーム関連のブースでは、明らかに、はっきりとホビーの方が子供たちを集めている。毎回、熱心なゲームマニアたちに会場を埋め尽される「東京ゲームショウ」の様子と比べると、テレビゲームの位置づけの、あまりの違いに驚かされる。

それにしても元気一杯に会場を走り回る子供たちを見ていると、興味はつきない。まず彼らは、とても洗練されている。服装は帽子からシャツ、ズボン、靴、そしてバックに至るまで、きちんと他人の目を意識し、コーディネイトされている。僕の子供の頃と違って、ウルトラマンの絵が描かれたズックを履いている子供などは皆無だ。

そんな大人びた格好をしている彼らだが、行動はやっぱり子供なのだから面白い。販売ブースで購入したミニ四駆やポケモンカードを待ちきれないように開封し、会場のいたるところで遊びはじめる。封を切って中身を確認するならともかく、実際に組み立て、遊びはじめる子供たちも少なくない。会場の廊下で、ミニ四駆のボディパーツに塗料を吹き付けている猛者までいたのには、笑わせてもらった。

ここまで読めば、ハードウェアホルダー3強が集う理由がお分かりだろう。そう、明日のメインユーザーとなる子供たちに向けて、彼らは自社の商品を真剣にアピールしているのだ。



子供たちに届く、SCEのメッセージ

昨年12月に行われた福岡でのイベントのことだった。SCEのブースに足を運びいれたとたん、僕はその戦略の上手さに感心した。広いスペースは、『クラッシュ・バンディクー2』一色だったのだ。40台用意された試遊台は、『クラッシュ2』のみ。他のゲームは一切ない。ブースの中央には巨大なトレーラーが置かれ、その荷台には、見ているだけで胸がスカッとするような『クラッシュ2』のペイントアートが描かれている。モニターには『クラッシュ2』のCMがひっきりなしに流されている。

ここには『クラッシュ2』をとにか

元宮秀介
1969年12月22日 東京都生まれ。
青山学院大学文学部卒業。在学中からゲーム専門誌の編集に携わり、94年からフリーのライター・編集者として幅広く活躍。96年11月、有限会社ワンナップを設立。『ポケモンカードファンクラブVol. 3』(メディアファクトリー)発売中。



⬇クラッシュ2ダンス大会で楽しそうに踊る子供たち。様々な楽しい娯楽がある中で、クラッシュ2は子供たちの興味を引くワンアイテムになっている。



く売りたい！　という気持ちからではなく、子供たちの趣味嗜好を踏まえて、最適なソフトをきちんとアピールしようとする狙いが見て取れる。何しろ発売前だというのに、あの『グランツーリスモ』が展示されていないのだから、その思い切りの良さは見事だ。『グランツーリスモ』は最高に優れたレースゲームのひとつだけど、車にさほど関心を持たない子供たちには、その良さが十二分には伝わらないと判断したに違いない。加えて、子供たちのおこづかいには限りがある。ならば、たくさんのソフトを展示する必要はない。それが本当に面白いソフトならば、一本あればいい。

そこにあるメッセージがストレートな分、僕は好感を持った。クラッシュ2下敷きを貰ってニコニコしている子供たちの嬉しそうな表情を眺めながら、SCEの作戦は成功だったな、と思った。

楽しい娯楽が増える喜び

そんな子供たちの様子を眺めながら、僕はこう考える。僕が子供の頃、テレビゲームは特別な存在に感じられた。テレビゲームは、さっそうと現れて、たちまちに僕らを魅了した。『スペースインベダー』『ゼビウス』『ドラゴンクエスト』……。

もちろん、テレビゲーム以外にも、趣味はあった、僕は映画や音楽にのめり込み、年を経る毎に読書量は倍増した。それでもテレビゲームが特別だったのは、それは、これぞ自分たちの世代のものと感じられたからだ。ビートルズや『2001年宇宙の旅』をリアルタイムで知っているわけじゃない。ただし、『スーパーマリオブラザーズ』や『リッジレーサー』をはじめて遊んだ衝撃は、しっかりと体に刻み込まれている。

ところが、今や多くの人にとって、テレビゲームは特別なものではないようだ。例えば眠る前の1時間を楽しく過ごす「何か」として、携帯電話、読書、レンタルビデオ、衛星放送、インターネット、テレビのバラエティ番組など娯楽の中から、その時の気分でチョイスされるワン・オブ・ゼムに過ぎないのだ。子供たちだって、それはまったく同じのはず。彼らはミニ四駆やハイパーヨーヨーを、テレビゲームと同じ遊びの道具として捉えている。その中で最もくすぐられるものを選んでいるのだ。

だからといって、テレビゲーム世代の僕は「テレビゲームの存在が落ちた」などど、悲観はしない。むしろ楽しいアイテムが増えたことを単純に喜び、そういった強豪と競争するおかげで、これまで以上に面白いテレビゲームが生まれてくるだろう、と楽観しているのだ。

テレビゲームの未来って…

幕張での人気ナンバーワン・アイテムは、ハイパーヨーヨーだった。会場内は当然のこと、子供はたちは会場に隣接したレストラン街でも、ヨーヨーをブンブン振り回している。いやはや、すごい人気だ。ゲームボーイは、『ポケットモンスター金・銀』の発売までひと休み、といった雰囲気だった。

ミニ四駆、ポケモンカード、ビーダマン、そしてハイパーヨーヨーと、子供たちのトレンド・アイテムには、ひとつの共通点がある。それは、自由な遊び方ができる、ということだ。どのアイテムも、遊び手自身の創意工夫が遊びを面白くさせ、ほんの30分もあれば充実したプレイが満喫できる。そんな豊かで、改めて自由な遊びを知ってしまった子供たちが、成長して、改めてテレビゲームに触れたら、はたしてどのように映るのか。パックツアー旅行のように、あらかじめ敷かれたレールの上をなぞるだけのゲームの多さに、辟易とするのか、それとも?

いずれにしろ、テレビゲームは今以上に面白くならないと、目の肥えた子供たちを満足されることはできないだろう。ゲーム市場をリードしているプレイステーションは、テレビゲームをどう進化させるのか?　コントローラーを握って、モニターと向かい合うスタイルだけが、テレビゲームじゃないはずだ。もちろん、そのための準備は着々と進んでいるに違いない。本体とデータ交換ができて、単体としてもミニゲームとして遊べる、噂の新型メモリーカードは確実に発売されるだろう。それ以上に、こちらの予想を気持ち良く裏切ってくれる展開も、きっとあるはずだ。

そんな風にテレビゲームの未来を考えていると、次第に胸が熱くなってくる。



⬆子供達の熱気が伝わる「次世代ワールドホビーフェア会場」

⬇「ポケモンカード」コーナー。真剣な眼差しで勝負する





➡「クラッシュ2下敷き」をもらって喜ぶ子供たち

SATURN LIFE

『サカつく2』のスマッシュ・ヒットおめでとさん。前作からの支持者で、今は伝道師の担当ごとちんも鼻が高い。ところでW杯本大会の観戦ツアー。日本の応援を優先するか、決勝を優先するかでモメてたりしませんか？

今月のプレゼント



1 『バーニングレンジャー』
提供／セガ



2 せがた三四郎シール集
提供／セガ

みなさんお待ちかね、ソニックチーム入魂の力作『バーニング レンジャー』のソフトを1名様にプレゼントしちゃいましょう！ いつものことながら、競争率高そうですネ～、がんばってハガキ出しましョオ(ジローラモさん風)。

そして主題歌ＣＤの発売も決まり、絶好調「せがた三四郎」のシール集を20名様に。仁王立ち、笑顔、シルエットと様々なせがた氏を楽しめます。官製ハガキか巻末ハガキに欲しい賞品のNo.を書いて「サターンライフ」係までご応募ください。締切は2月26日の消印まで有効。イラストも欲しいナ。

春へ向け、セガブランド狂い咲き!?

球春到来
●セガワールドワイドサッカー'98
●プロ野球グレイテストナイン'98
●プロ野球チームもつくろう！

ここんとこ何げに良作が相次ぐサターン。先取りページの方は見てくれた？ 『サクラ2』『エヴァンゲリオン鋼鉄のガールフレンド』と新情報続出だけど、それでも収まりきらないほどネタは盛りだくさん。まとめて一挙に紹介！ まずはプロ球技もの3本。W杯予選突破の熱気冷めやらぬ中、『セガワールド～』は『ビクトリーゴール』の世界バージョン。我々のサッカー欲を充たしてくれるか？

そしてもはや定番『グレイテストナイン』で開幕気分を味わった後は『やきゅつく』でノムさん気分、の野球もの2本も大注目!!

X-BAND OK



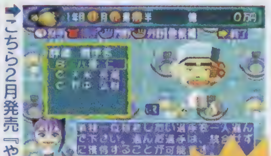
⬆『セガワールド～』。3月5日発売、5800円。セガサターンモデム対応で、X-BAND通信対戦もばっちり。世界に近づくために腕を磨くのだあぁ！

アクションなら……



➡3月発売の『グレナイ』。アクションタイプだったらこれですか、やっぱ

育成でも……

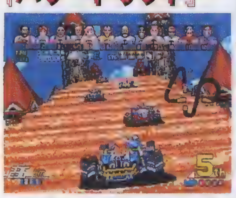


➡こちら2月発売『やきゅつく』。パスワード対戦日本一を目指して頑張れ

オールドファン感涙！ まさかのタイトル続々登場!!

SEGA AGES

『パワードリフト』

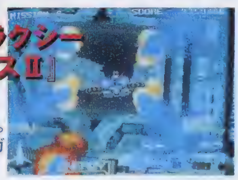


メガドライブへの移植が予定されながら結局発売されなかったアレがついに……と思ったら発売日未定が長く続き、「やっぱしダメなのか？」とマニアをヤキモキさせた、あの鈴木裕氏関連作品『パワードリフト』が、2月26日ついに発売！ さらに『ギャラクシーフォースⅡ』も急遽発売決定！ ともにポリゴン以前に、大量のスプライトで３Ｄ空間を実現してみせた力技の意欲作。遊んどけ！



➡『パワードリフト』同様、発売が延びてしまっていた『ファンタシースターコレクション』は３月に発売決定！

『ギャラクシーフォースⅡ』



➡こちらはアーケード版の画面。まだ発売日は未定だけど、セガフリークスな方々は要注目

緊急速報 『サクラ大戦』今度はミュージカル化



あの歌謡ショウ『愛ゆえに』に続き、今度はミュージカル化が決定！その名も『ミュージカル サクラ大戦～花咲く乙女～』。主演は「ねるじぇら」でお馴染み、野村佑香ちゃん。どんな内容になるのか期待大！ 公演日程は欄外をご覧いただくとして、この誌面をご覧の方々だけに耳寄りなお知らせ!! なんとローソンチケットで、2月11日(水)10:00から先行予約を受け付けるそうです!!

●東京公演 (4/4～4/15)　03-3569-9911
●大阪公演 (5/1～5/5)　06-369-6600

チケット料金：SS席6000円 S席5000円(東京のみA席4000円)
お問い合わせ：キョードー東京(03-3498-9999)　キョードー大阪(06-233-8888)

祝サクラ2発売日決定 サタコレに『サクラ大戦』登場！
『バーチャコップ スペシャルパック』も要チェック

Oh! オトク

ついに『サクラ大戦』サタコレ入り！ 4月4日発売の『2』に先駆け、2月11日発売。２枚組２８００円は絶対お得。その他のサタコレラインナップもすごいんだこれが！ そして『バーチャコップ スペシャルパック』。シリーズ2作とバーチャガン、さらに期待の『THE HOUSE OF THE DEAD』体験版がセットで５８００円！ こんなにサービスして大丈夫かセガ!?（笑）



⬅軍靴と軍歌が気持ちいい『千年帝国の興亡』2月11日発売



➡『コマンド&コンカー』も2枚組2800円…2月11日発売



⬅衝撃の『ダイナマイト刑事』はAM3研作。3月12日発売



『竹ちゃん今年の抱負を語る』の巻

セガ広報竹ちゃんの
連載第9回



竹崎忠●年末年始は部屋の片づけに本格的に取り組んだのだ。ゲームと本とLDが地獄のような数あるので、すさまじいありさま。

さて、98年になりましたね。今回は新年の抱負みたいなものを語ってみようと思います。

そろそろ、僕がセガに入ってから5年が過ぎようとしています。なぜセガに入ろうと思ったかというと、愛するメガドライブの記事が、当時あまりにも雑誌に載っていなかったからです。外でセガを応援しても、ソフトを買うことと、人にメガドラを買わせることと、セガに文句を言うことくらいしかできません。だったら、建設的にセガに入ってメガドラの記事を雑誌に載せる仕事をやってみよう、と考えたわけです。とはいえ、セガに入るのが簡単なわけはなくて、入社までにはさまざまな紆余曲折がありました。で、入ってからもさらに予想だにしなかった問題が続出で、はたして自分の力でこれを克服できるんだろうかと悩んだりもしました。でも、僕には確固たる目標がありました。「メガドラを少しでも多くのゲームファンに知ってもらおう」そして、「ゲームの面白さを少しでも多くの人に知ってもらおう」という目標です。目標がハッキリしているのですから、あとは自分ががんばるだけです。それしかありません。だから、今日まで力一杯がんばってきました。

そして、今年は…というと、やっぱがんばり続けるしかないんだな、これが。今年は去年まで以上に、自分にも厳しく出版社のみなさまにも厳しく、より良い記事がいろんな所で、たくさんの人に読んでいただけるように「これでもか!!」というくらいやってやろうと思います。今年もよろしくね！

ドラゴンズ・ドリーム 通信戦記①

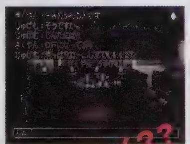
じゅげむチャンが行く!!

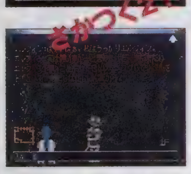


こんにちわ、私じゅげむです。種族はエルフィン。太古の魔法王国ブレーンの末裔だけど、スキルが全然ないの。ハハハ……よろしくね♡

私、ミリアポリスなんて都会、はじめてなんです。でもこわごわ酒場に入ったら、人が少なくて。私、拍子抜けしちゃった。そこですてきなドラゴニュートのKさんと知り合って『サカつく2』の話をしたんです。Kさんたら、もう獲れるタイトルは総ナメにしちゃったんですって。私も遊びたいな……ハッ。そんなこと言ってる場合じゃないわ。冒険に出かけなくちゃ。じゃあまたね、Kさん！

●まずは酒場へ……





●さあダンジョンで戦闘!!



さあ冒険冒険！ あ、でもよくよく考えたら私ひとり……って感じで、私、途方に暮れちゃったんです。さっきのKさんとパーティ組めばよかったな。いいや、ひとりで出かけちゃえ！ でも最初の迷宮なのに、ちょっと敵が強すぎない？ ……あ、いっけない。武器を装備してなかったわ。お約束とはいえ、私ってドジでマヌケでのろまな亀ね。こんな私だけど、見かけたら声をかけてくださいね！

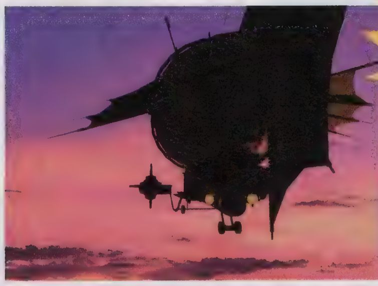
じゅげむチャン今月のLEVEL まだ2…（武器 エルフィンの短刀）

『Dragon's Dream for Windows95（仮）』

●対応OS／Windows95
●動作可能環境／CPU：Pentium以上［100MHz以上推奨］
　　メモリ：16MB以上
●接続形態／インターネット及びニフティサーブ経由
●サービス開始日／2月開始予定
●サービス時間帯／正午12：00～翌朝8：00
●価格／未定
●発売元／株式会社CSK総合研究所（CRI）
※最新情報はCRIのホームページまで
URL http://www.cric.co.jp

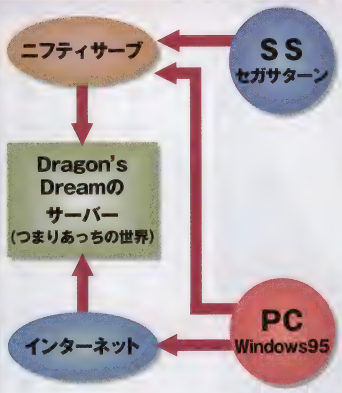
続報

話題のネットRPG始動！ 『ドラゴンズ・ドリーム』WIN95版も2月より



1月号でお伝えしたネットRPGがサービス開始。着々と参加者が増えている模様。プレイヤーはネット上で出会った他のプレイヤー達と会話しつつ、自由にパーティーを組んで冒険を楽しめる。2月からはPC版のサービスも開始され、より多くの冒険者がこの世界を訪れるはず。これからの展開がますます楽しみだね。

【システム構成】



サターン版もPC版もサーバー、つまり仮想世界は共通。違うのは、PC版だとインターネットから接続できる点。

キーボードが安くなった！

これまで同梱ソフトだった『Habitat Ⅱ』を除いたニューバージョンが5800円で登場！ キーボードを買って、『ドラゴンズドリーム』を楽しもう！

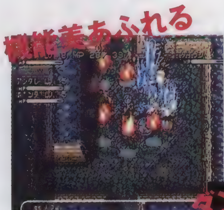
サターン裏千家 第二回

埋もれそうなゲームに光をあてる、そんなサターン裏千家のお時間です。

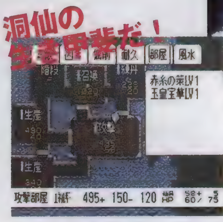
さて、第二回目である今回の選考作品は『カオスシード』。以前スーパーファミコンで発売になったタイトルの移植作なのですが、「ジャンルは？」「どんなゲーム？」と聞かれても、一言で説明できないのが本作のすごいところ。オリジナリティの塊とでもいいましょうか。要点を説明すると「自分でダンジョンを掘り、侵入してきた敵をやっつける」といったもの。これでピン、ときた人はこのゲームを遊ぶ素質十分です。そういう方は大抵ヘビーユーザーですから。ほかにも「龍脈」「風水」「因果応報」などの単語に引っかかった人も遊ぶ価値アリです。それはまるで、勇者を待ち受ける魔王の気分。いつしか愛しいダンジョンを正義の手（笑）から守る使命感に燃え上がること、間違いありません。

（山口和則）

仙窟活龍大戦 カオスシード
●SS●ダンジョン育成シミュレーション●ネバーランドカンパニー●発売中（'98年1月29日発売）●6800円







美しく機能的な仙窟を掘れるようになって、初めてわかるこのゲームの魅力。難しいとは言いながら、遊び続けたならばハマることは確実。ちょっとマゾ的？

SATURN FAN CLUB

せがた三四郎への反響！

あのCMが好意的に受けとめられているようで、担当編集の塚ポン＆ライターのごとちんもひと安心。「今、日本でいちばん濃いCMな気がします」とは東京都の河村竜司さんの意見。「内容的には50万本以上売れてもいい良作が…」との弁には全く同感です。『サカつく2』は、ごとちんの周囲でも大ブレイク中です。さて、神奈川県の河合貴子さんからは、珍しくこのコーナーそのものについての励ましのお便りが。「SATURN LIFEって唯一SEGAが大いばりできるページって感じで」嬉しいってさ。泣けるね。当分なくならないから（多分）安心してね。



⬆東京都の杉浦さんより。パーラム飯田氏、柴田賀盆氏も注目の『バロック』だッ



【サクラ大戦 公演日程】★東京会場は天王洲アイル・アートスフィアで16回公演。●4月4日（土）／14時、18時●5日（日）／12時、16時●6日（月）～7日（火）／19時●8日（水）／14時●9日（木）／休演日●10日（金）／15時、19時●11日（土）14時、18時●12日（日）12時、16時●13日（月）～14日（火）／19時●15日（水）／15時から★大阪会場は梅田茶屋町・シアター・ドラマシティで8回公演。●5月1日（土）／18時30分●2日（日）／14時、18時●3日（月）／12時、16時●4日（火）／12時、16時●5日（水）／12時30分★先行予約の後、2月21日からは通常のチケット販売が開始。東京は03-3569-9900（Lコード・37213）、大阪は06-369-6633（Lコード・56156）、ローソンチケットまで。

こなみパラダイス

**今回から始まったコナミ応援ページ『こなみパラダイス』。
新製品や話題作はもとより、コナミ情報全般を広くバックアップしていくから、応援ヨロシク！
今回のメインタイトルは『ハイパーオリンピック　イン　ナガノ』だ！**

じゅげむ誌上ハイパーオリンピック開催!!

●長野オリンピック連動企画●

いよいよ長野オリンピック開幕！　ということで、栄えある第1回目はオンタイムでプレイできる、プレイステーション版『ハイパーオリンピック　イン　ナガノ』をチョイス。冬季オリンピックの代表的な競技を、９種目13競技にわたって楽しむことができる名物タイトルだ。もちろん、最大４人までのマルチプレイもできるから、友だち同士で競いあうのも楽しい。

今回はこのソフトを使用した誌上オリンピックを開催する。上位入賞者にはスペシャルな賞品が進呈されるので、我こそはという方はふるって応募してほしい。競技の対象種目は左の４つ。ひとりで何種目にエントリーしてもいいので、ぜひギリギリまで頑張って、少しでも記録を伸ばしてから応募しよう。

応募はメモリカードで。記録の登録されたカードに名前と電話番号（できれば住所も）を書いたシールを貼り、返送先の住所を書いた返信用の封筒（切手不要）と、どの種目への応募かを書いた紙を同封の上、下記の住所まで。締切は2月末日の消印まで有効だ。

ジャンプ／ラージヒル



←冬季オリンピックの花形競技といえば、なんといってもこれ。飛型点と距離によるポイントで判定

アルペンスキー／スーパー大回転



←複雑な地形と急斜面。速度とテクニックの両方が要求される競技だ。ゴールまでの経過時間を計測し、判定

スピードスケート／500m



←氷上を駆け抜ける一陣の風になれ。コーナリングのタイミングが勝負。ゴールまでの経過時間を計測し、判定

リュージュ／一人乗り



←たった一人で、時速130kmの世界に挑む。1／100秒に命をかけろ！ゴールまでの経過時間を計測し、判定

長野オリンピック競技日程

ジャンプ／ラージヒル	2/15　9:30 (団体)2/17　9:30 白馬村白馬ジャンプ競技場
アルペンスキー／スーパー大回転	男子　2/13 10:15 女子　2/10 10:15 白馬村八方尾根
スピードスケート／500m	男子　①2/9　16:30 ②2/10 16:30 女子　①2/13 16:30 ②2/14 16:30 長野市エムウェーブ
リュージュ／一人乗り	男子　2/8　14:00 2/9　14:00 女子　2/10 14:00 2/11 14:00 長野市スパイラル

あて先　〒105　東京都港区東新橋1-12-11電池ビル6F
(株)リクルートじゅげむ編集部「ハイパーオリンピックエントリー」係

プライズ新製品情報！

ゲームセンターでおなじみの、プライズマシン用景品に新製品が登場。大人気のアクションフィギュアはブリスターケースに入った本格派、ホワイトフィギュアには自分で着色して楽しめる。どちらも、もうすぐデビューの要チェックアイテムだ！





↑いよいよ登場のアクションフィギュア。箱から出すのがもったいない!?
←着色された別バージョンも出るホワイトフィギュア

ヨーコのときめき日記

ごぶさたです！冬なのでウィンタースポーツの思い出話をひとつ。中学生の頃、スキー場で新雪にハマって「これって遭難？」と思ってたら超かっこいいお兄さんが助けに来てくれた。スキー場だからカッコよく見えたのか本当にカッコよかったのかは今だに不明だけどその時の彼はまるで「白馬に乗った王子さま」でした

PRESENT　『ときめきメモリアル』テレカを５名様に！



写真の『ときめき』テレカを５名様にプレゼント。ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号と、このコーナーへのメッセージを書いて、じゅげむ編集部「ときめテレカプレゼント」係まで。〆切は2月末日の消印まで有効だ。(当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます)

「こなみるく」上尾店OPEN！

クリスマスイブを直前にひかえた昨年12月23日。コナミ直営のCPショップ「こなみるく」の2号店が埼玉県上尾市にオープンした。開店初日には、コナミのイメージガール栗林みえちゃんがサンタの衣装で1日店長を務めたり、金月真美さんのクリスマスコンサートが開かれたりとさまざまなイベントが催され、一日中多くの来店者でにぎわっていた。





↑場所はJR上尾駅の西口。コナミのゲームセンター「チルコポルト」の1Fだ
➡金月さんのクリスマスソングも聞くことができた、充実のイベントだった

注：ご応募いただいたメモリカードは責任をもって返却いたしますが、内部のデータに関しましてはこれを保証致しかねます。
重要なデータはコピーを取った上でご応募頂きますよう、お願い致します

話題作を次々と生み出すゲームメーカーに
編集部がおじゃましてみたぞ！

行ってみた！聞いてみた！

超一流の音楽職人たちが集結。ゲーム音楽の未来を育てるべく"ホンモノ"を提供する。

ファースト・スマイルエンタテインメント株式会社

不当に差別されているゲーム・ミュージック

ファーストスマイル・エンタテインメント（以下、FSE）からリリースされるゲーム音楽CDは、どれもこだわりを感じさせるものばかり。凝ったデザインのケースに、豪華なブックレット。人気アーティストの初回プレス限定ものでも、ここまで手のかかったものにはなかなかお目にかかれない。

CD業界において、ゲーム音楽は低く見られがちだ。金を儲けるためだけの企画もの。音楽性とは無縁の色モノ。残念ながら、それが業界におけるごく一般的なゲーム音楽のイメージだと言わざるをえないだろう。しかし、FSEのCDは、そのパッケージを見ただけでも、愛と熱意が感じられる。

「デジタル音楽のひとつの先端として、進化しているゲーム音楽ですが、どうしても差別されてますよね。そのあたりの認識を変えたいと思いまして」

FSEは、そう語る江口勝敏氏と大川正義氏、2人の代表取締役を中心に設立された。きっかけは、純粋に江口氏のゲームへの興味。しかも、2人ともともとは現場の人間。目もくらむようなキャリアを持つ、百戦錬磨の音楽職人たちなのである。

江口氏は、かの「東京ロッカーズ」のオムニバスにミュージシャンとして参加したのがキャリアの始まり。プロデュース、ディレクションなど手がけたアーティストは、戸川純、ラフィンノーズ、筋肉少女帯、たま等々。宝島発・インディーズムーブメントの仕掛人でもある。

一方、大川氏は、大物ミュージシャン御用達エンジニアとして、知らぬ者のない存在。加藤和彦、井上陽水、大貫妙子、坂本龍一、等々、手がけたアーティストは100を超す。

それだけの大物が新たに会社を興し、片手間ではなく、本腰を入れてゲーム音楽に取り組もうというのだから、これはただごとではない。

飯野賢治との出会いがはじまりだった

「昔から、これはなにかあるぞ、っていうヘンなものが大好きで、大川さんとも、叫ぶ詩人の会を手がけたときに出会ったんです。……で、ゲームに興味を持ったころ俄然気になり始めた存在が、飯野賢治さんだったわけですね（笑）」（江口氏）

江口氏は、多忙でなかなか会ってくれない飯野氏に根気強くアプローチし、その理想を伝えた。結果、飯野氏はFSEの主旨に賛同、取締役に名を連ねることとなったばかりか、会社ロゴのデザインを買って出た。

そして『E0』の音楽CDリリースを第1弾として、FSEは旗揚げしたのである。以来、FSEとワープの関係は特別なものとなった。あのマイケル・ナイマンとの共演も、『風のリグレット』の驚異的なクオリティも、実験性も、FSEの尽力なしにはありえなかったのである。

もちろん、FSEのラインナップはワープの作品ばかりではない。『ペルソナ』『ラストブロンクス』『ブレス・オブ・ファイアIII』など、さまざまなメーカーの作品を、しっかりとCDに仕上げている。また、声優水木一郎のロボットもの等、アニメ周辺にも手を伸ばし始めた。「必ずデジパックに、16ページフルカラーのブックレット。なにしろ手をかけてますから、それはもう、高くついてしょうがないですよ（笑）。でも、ファンの子たちに、人に自慢できるような"いいもの"を届けてあげたいんです。そういうところから意識は変わっていくものだと思いますから」（江口氏）

走り出したFSEの、本当の勝負はこれからのようだ。

DATA

【会社概要】
●所在地
東京都渋谷区代々木3-38-9 杉本ビル4F
●資本金
1000万円
●事業内容
レコード、コンパクトディスク、カセットテープ等の録音物及びビデオテープ、ビデオディスク、レーザーディスク等の録音録画物制作、設計、販売並びに管理運営に関する業務など

ファーストスマイル・エンタテインメントはこんな会社

飯野賢治との共同作業で作られた、マイケル・ナイマンによる『Ｅ０』のサウンドトラックを皮切りに、クオリティの高いゲーム音楽ＣＤを次々にリリース。デジパックを用いるなど、パッケージ、デザイン面にも気を配り、ゲーム音楽全体の質、イメージの底上げを目指している。声優による"同時アテレコ"も斬新な、特撮風美少女キャラクター「G子ちゃん」を擁し、今後は広報活動にもいっそう力を入れていく予定。



●教えてくれた人
代表取締役社長
江口勝敏氏

今月のおみやげ



3名
『ポケットラブ』
エンジェルボイスメモリアル
キッド発売のゲームボーイ版恋愛シミュレーションアドベンチャーのイメージアルバム。超豪華声優陣です



3名
『街』
オリジナルサウンドトラック
ゲーム中で使用された楽曲から厳選した58曲を2枚組で収録。8cmボーナスCDも同梱されている

ファーストスマイル・エンタテインメントから太っ腹プレゼント！

欲しいもの・住所・氏名・電話番号・性別・年齢・職業と、このコーナーへの感想をハガキに書いて、
〒105 東京都港区東新橋2-12-11
(株)リクルート　じゅげむ編集部
「行ってみた！　聞いてみた！　プレゼント」係
までお送りください。締切は2月28日（当日消印有効）。当選者の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。

このマークを覚えてね



ワープの飯野賢治氏がデザインした同社のロゴマーク

最近出たCDです
どれもかなり凝った作りをしているのだ



一所懸命働きます！
同社のイメージキャラクターG子ちゃん。キャンペーンで活躍する予定だけど、今日はワープロ打ってます。







オフィスはＪＲ代々木駅から歩いて10程度のところ。雑誌のラックにはゲーム誌やアニメ雑誌がごろごろ

月刊サカツクダイジェスト
MONTHLY SAKATSUKU DIGEST

●Jの歴史はオレたちが作る！史上初の『Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！ 2』専門誌



1/30
特別定価￥0
編集長／後藤（ごとう）勝（ちん）

【緊急速報】日本サッカーが天国のドアを蹴破った!!
日本代表、イタリア・ブラジルを下しついにインターナショナル杯初制覇

神風日本、ついに世界の頂点に立つ——。

史上初のアジア地区代表同士の対戦となったインター杯は、日本がサウジアラビアを2-0で下し、初優勝を飾った。前半に中田のミドルシュートでなんなく先制、後半にもヴァレリオの芸術的なクロスに走り込んだラモスがボレーで合わせて追加点を奪い、引き離す余裕の展開。サウジのお家芸を奪う堅守で残り時間を守りきった。

サウジはフランス、日本はブラジルを下しての決勝とあって、世界中のファンが「アジア旋風」に驚く中での対戦となったが、軍配はアジア地区予選で敗れている日本に上がる結果となった。

INTERNATIONAL CUP (SEMI FINAL)
BRASIL NATIONAL TEAM VS. JAPAN NATIONAL TEAM
8年目7月4週前半　ワールドスタジアム（観衆120.000人）

ブラジル代表 0（0-1 / 0-1）2 日本代表
得点　ヴァレリオ後藤（前半43分）
城彰二（後半7分）

1ケイロス	6.2	GK	1川口能活	7.2
5トルレ	6.2	DF	15ヴァレリオ後藤	7.5
4ロドリゲス	6.4		4弘瀬静一	5.6
6ペドラッツア	5.9		6白井博幸	6.4
7ホセ	5.9		5屋野 功	6.5
12ジメネス	5.8	MF	7新谷友樹	6.8
9レナルト	6.4		9名波 浩	6.5
8リベイロ	6.1		12ラモス瑠偉	6.3
13ジカリ	6.1		8中田英寿	6.6
15ブリト	6.3	FW	14三浦知良	5.3
15カレーラ	5.9		16城 彰二	6.3

【日本代表・対イタリア戦】



4-4-2A：ラインDF：ゾーンプレス

【日本代表・対ブラジル戦・後半】



4-4-2B：リベロ：守備重視

【ブラジル戦で見せた日本の作戦】

日本代表は緒戦のチリ、第2戦のイタリアを「いつもどおり」のシステムで戦った（上図）。

総合力で日本を下回るチリ、やや守備的なイタリアにはこのシステムが通用したが、超攻撃的なブラジルには勝てないと判断した魔滅死監督は守備的なダブルボランチを採用。攻撃力と守備力を同時に補うため、カズをサイドバックからリベロにまわした（※カズは登場したての2代目）。

前半にFWのヴァレリオが先制すると、守備を固めるためにヴァレリオとカズのポジションを交代（下図）、戦術も守備重視に変更し、無失点で逃げ切った。決勝のサウジ戦では、ブラジル戦後半のポジショニングのまま、戦術のみをゾーンプレスにして前半を戦い、先制すると守備重視に戻して試合をまとめた。守備も攻撃も両方こなす、ヴァレリオという持ち駒をうまく使いきったと言える。

「サッカー後進国」日本の優勝に誰もが驚き、青に染まったスタンドは感動のあまり言葉を失った。魔滅死（まぼろし）監督は現地で名誉市民賞を授与された









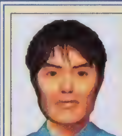




4年目はアジア地区予選で敗退した日本は急速な強化で巻き返しを計り、力をつけた。川口、中田、新谷、ヴァレリオなど、世界個人ランキングに載る選手でセンターラインを固定、レギュラーメンバーを変えずに試合を続けたことで連携＝組織力を増強、個人能力で上回る欧州・南米のチームに対抗する作戦だった。

新世代の旗手たち
有力日本人選手を掘り起こせ!!

さて、今回は各ポジションごとに3人のオススメ選手を紹介しよう。まず野田清志。フツーそうなルックスがくせ者で、実はあの河本鬼茂をも上回る才能を秘めている。国内NO・1FWだ。次に新谷友樹。攻撃数値こそ牧野高志を下回るが、守備とフィジカルの強さは彼のほうが上。さらにプレイスキックの信頼性も高く、さしづめイランの代表のバゲリのような、国内NO・1ボランチと言えるかもしれない。最後は南雲亮三。これといった欠点もなく、スタミナも豊富でプレッシング・サッカーを標榜するクラブには欠かせない人材。こういう隠れた秘宝と有名Jリーガー、そしてエディット選手を組み合わせたなら、日本人だけの最強クラブづくりも決して夢ではない。いいスカウトを見つけ、強化を図ろう。



野田清志　FW



新谷友樹　MF



南雲亮三　DF

「8年目のハーフタイム」に思う

日本サッカーが「特別なこと」をしなくても勝てるようになる日はいつか？



セルジオ越前の ちゃんと『サカつく』しなさい！ 特別編

連携のよしあしは馬鹿にできないけど…

まずは素直におめでとうと言いたい。だが、明日からは言うのを止めておこう。今後1～2カ月間は日本中が「おめでとう」だろう。本当によくやった。だけど今回の日本代表の勝利は、おそらく額面通りに受けとめてはいけない。たしかに、選手個々の能力はワールドクラスに近くはなってる。でも、グラーフやナシメント、マティアスやマルドナドといった選手がいるわけじゃない。世界の中ではちょっといいくらいの選手たちが（それでもすごいんだけどね）連携のよさを発揮して勝ったということなんだ。もうちょっとわかりやすく言うと、同じクラブチームの選手でそっくりそのまま代表チームを構成するという、特別なことをやったから、勝てた。個人のパラメータで劣るぶんを、チームワークでカバーしたんだな。だから、違うクラブの選手が集まって、それでも今の組織力を発揮して勝てたなら、そのときこそ、日本が真に世界の強豪に仲間入りしたと考えて良いだろう。

ま、それにしても選手たちはよく頑張った。特に中田の大きなパス、ラモスの果敢な突破は、チーム全体を奮い立たせたね。守備陣の戻りもよかったし……。ええい、辛口は止め止め。うまい酒でも飲もうか（笑）。

※緊急報道体制のため、丁寧義行先生の「寿現夢意見箱」はお休みいたします。
※試合画面はじゅげむ衛星第1テレビ（リクルーTV）より

※2月号の当記事におきまして、製版工程上のミスがあり大変お見苦しい形での掲載となってしまいました。株式会社セガ・エンタープライゼスはじめ、関係各位に多大なるご迷惑をおかけいたしましたことを深くお詫びすると共に、本来の状態で再掲載させていただきます。

月刊

●Jの歴史はオレたちが作る！ 史上初の『Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2』専門誌

サカつくダイジェスト

MONTHLY SAKATSUKU DIGEST



12/25

特別定価￥0

編集長／後藤（ごとちん） 勝



セルジオ越前の ちゃんと『サカつく』しなさい！ 第1回

プレス・サッカーの実践のためのキャンプ

昨年、今年（4年目）とサリーレ国立の調子がいい。2年目までは弱小クラブだったサリーレが、優勝を争うまでになってる（ファーストステージ第8節終了現在で1勝ち点差の2位）。どっかのプロ野球チームみたいに、大枚はたいて外国人選手をいっぱい採ったわけじゃない。中心を形成しているのは、J昇格前からのベテラン選手とユース上がりの若手たちだ。チームが上昇機運に乗ったきっかけは、3年目のナイジェリア・キャンプ。ここで開幕前に徹底的な走り込みをしたおかげで、彼らはプレス・サッカーに耐えうる体力を得たわけだ。最初の2年はクラブのベースづくりに腐心するしかなかった。その間にできたことといったら、数名の若手を海外へ短期留学させたことくらい。戦術も守備重視と攻守バランスでやりくりする、苦しい試合運びが続いた。でもボクはこの成功を確信していた。2年目のウインターカップのとき、監督の水谷（信）がボクにこう言ったからだ。「来年からはユベントス式でやるよ」ってね。

世界最強のプレス・サッカーを実践しているユベントスが、毎年開幕前にハードなトレーニングを課しているのは、読者も知ってると思う。序盤の数試合は、体が重くて苦戦が続くのは有名な話。水谷はそれと同じことをやったわけだ。結果は、有名タレントを何人も雇うより遥かに素晴らしいものになった。4年目の今年は昨年の好成績で得た多額の賞金やスポンサー料を駆使して、名波を獲得した。中盤にしっかりした司令塔を置いたことで、より締まった試合運びができるようになった。まるで以前の鹿島のような、着実な強化ぶり。きっとサリーレは、もっともっと強くなるだろう。不言実行の男、水谷が「日本一になるまで監督は辞めないよ」って言ってたからね。

サリーレの躍進の要因は段階的強化にあり



⬆キャプテンとして、キッカーとして獅子奮迅の活躍を繰り広げる名波。視野の広い展開、左足のクセパスも魅力だ





⬅極端にハミ出したスタミナの数値が、選手のズバ抜けた体力を物語る。3年目は2トップが安定していたことも、戦術上有利に働いた

日本敗れる!! インターナショナル・カップ予選速報

●他クラブの選手だけでは勝てないのか!?



⬆カズは相手のマークがきつく、前を向いてプレイさせてもらえなかった

『サカつく』開始4年目、ついにやってきたインターナショナル・カップのアジア地区予選。現実世界の97年のメンバーとほぼ同一の顔ぶれで韓国、タイ、サウジに挑んだ日本だったが、3戦トータル無得点、11失点で惨敗を喫した。この成績について敗軍の将、魔滅死（まぼろし）監督は「プレイヤークラブ以外の選手でチームを構成したのが敗因」と淡々と語った。このゲーム、プレイヤークラブが国際大会で好成績をあげることが、イコール日本サッカーのレベルを上げることになっている。したがって初期は、自軍の選手だけで臨んだほうが、有利に戦えるのだとか……。

➡バックラインとの連携がうまくいかなくては、いかに川口と言えども苦しい





⬅ほぼ現実世界の'97年代表と変わらぬスタメン。本当だったら強いのに……。

寿現夢意見箱 第一回

ワールドクラスの日本人選手を渇望する

丁寧義行



⬆前園の代表復帰はプラス・マイナスゼロといったところ。彼が個人技で突破するシーンもあったが、それは前園頼みで戦術的に攻撃できない代表チームの状態を、逆に浮き彫りにしているとも言える

若年層の育成システムの改善は急務

小学生がゴールデン・エイジと呼ばれるようになって久しいが、今の代表レベルを超える選手がなかなか育ってこない。今回（4年目）のインターナショナル・カップ予選に出場した選手は、4年前とほとんど顔ぶれが変わらなかった。「他の選手を選べ」という声も上がっていたが、今回のメンバーを超える選手はどこにもいない。それが日本サッカーの現状だ。前園が再び表舞台に上がってきたと言っても、それは復帰であり、新戦力の登場ではない（とはいえ、あの突破力とボディバランスは日本人選手のなかでは群を抜いている）。

個人技、身体能力で勝てない日本の武器は組織力だと言われる。しかしアジアはともかく、世界の強豪国と言われるチームはどこも日本以上の組織力を持っている。結局は、優れた選手が出てこなければ話にならない。今大会の代表で唯一の光明と言えば、サリーレ・ユース出身のFW三吉章人くらいか。小柄で、コダダド・アジジのようなドリブルばかりが注目されるが、実際には正確なシュートが持ち味。代表選手になってから、キックの精度を高めろと声高に叫んだところで、伸び代は限られている。彼のように若い年代でしっかりした基本を学んだ選手が11人揃うようでなければ、今後も世界の壁は厚く立ちはだかるばかりだ。断っておくが、三吉は世界レベルで見ればあくまで標準の選手であり、飛び抜けた選手ではない。彼を標準と考え、彼を超える選手を育てるべく、基本をしっかり教える指導者を育てることが、日本サッカー界の急務だと思うのだが……。

構成・文／直井裕太



こちら電池ビル GT教習所

じゅげむ編集部のある電池ビルに突如出現したGT教習所。そこは、GTマスターを目指す者たちに特殊訓練を行う虎の穴だった。その門を叩いた車好きの女の子、富田理紗。そして、セクハラ教官と呼ばれる謎の男。この二人の努力・友情・勝利の熱血ドラマが、いま始まる！

セクハラ教官

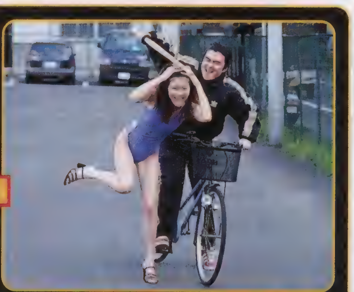
GTマスターを育て上げるべく教習所に赴任した流れ者の熱血教官。GTの腕は凄いらしいが、その指導方法にはかなり問題アリ。そんな教官はペーパードライバー。素敵ですね。

富田理紗

愛車のブルーバードを乗り回す、チョッピリ走り屋の女の子。レースゲームも大好きでGTのライセンス制覇、そしてGTマスターを目指す。初代ドリチンガールとして活躍中。

セクハラ教官のGT特訓とは？

ゲームの腕だけではGTを制することは出来ない！ という教官の信念に基づき、日々教習所で行われる特殊訓練。果たして、その内容とは？ セクハラ教官と教習生・富田理紗ちゃんのヒ・ミ・ツの特訓を覗いてみましょう。



水着ランニングで気合いを入れろ！

起床後ただちにランニングを開始。理紗ちゃんの胸を竹刀でつつき、早朝からハードなセクハラ三昧の教官。寒空の中、水着で走る理紗ちゃんは涙目に。はやくもギブアップか？





GT制覇は体力勝負だ！

「腹筋、腕立ては筋力アップの基本だ！」と言いはり、お尻や胸をタッチしまくり。そんな教官のセクハラにも健気に耐える理紗ちゃん。GT道の厳しさを理解してきたようです。



食事だけは楽しく

「はい、あーんして」と教官にご飯を食べさせる理紗ちゃん。これを見るかぎり、二人の信頼関係もバッチリ生まれてきたようです。師弟愛を感じさせる感動シーンですね。

訓練の疲労はDS（デュアルショック）で一発解消

DS（デュアルショック）の振動で肩こりを癒す理紗ちゃん。「アー、アンアン♥」と悩ましい声を出しまくりホントに気持ち良さそう。しかし、彼女には新たな試練が待ち受けているのだった…。





セクハラ訓練大成功

とりあえず体力訓練を終えてゲーム開始。訓練の効果は絶大だった。なんと、GT初体験の理紗ちゃんが楽々B級ライセンスをゲット。その時、教官の目にはキラリと光るモノが。

GTワンポイントレッスン

Aライゲットだぜ！



←コーナーサイドにある赤白の縁石に乗り上げて走ることで、車のグリップを稼ぐことができ、車体のドリフトを極力押さえた走行が可能だ。緩やかな連続コーナーで有効なテク。

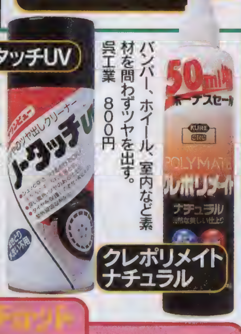


➡ヘアピンなど急なコーナーを曲がる場合は、コーナー侵入前のブレーキング。そして、コーナーリング中のアクセルのオンオフ繰り返して、車体のドリフトを押さえられる。

セクハラ教官 愛車ファイル！



教官の愛車は総額1116万円をつぎ込み、最高出力218PS、MAXスピード248キロを記録するモンスターデミオ。セッティング次第では250キロオーバーも可能という代物だ。しかし、このマシンには「軽量化」と「レーシングモデファイ」がほどこされていない。その理由は「派手な外見ではナンパもできない。肉抜きをしてリアシートを外したら、カーエッチできないじゃん♥」という教官のチューニング理念に基づいてのことなのだ。恐るべし、セクハラ教官。



ノータッチUV

タイヤにスプレーするだけ、ふき取り要らずの便利グッズ。
タイホー工業 1300円

クレポリメイトナチュラル

バンパー、ホイール、室内など素材を問わずツヤを出す。
呉工業 800円

理紗のチョットいいモノ



車を運転していて日焼けしちゃうってよくあるのよね。しかも、腕とか顔だけ焼けちゃうからチョーカッコ悪いの。これじゃあ水着も着れなくなっちゃうわよ。でもワタシは大丈夫！ この『日焼けないん（シーシーアイ1500円）』でお肌の大敵・紫外線をバッチリカットしてるもん。窓ガラスに塗るだけで使い方もカンタンだよ！

洗車でGO！

どんなにカッコイイ車に乗っていても、汚れていては台無し。女の子にはモテないし、GTも上達しません。そんなダラしのない人は、ここで紹介する洗車グッズで気分も車もリフレッシュ。さあ、みんな洗車でGO！



←汚いタイヤはノータッチUVで、ピカピカにしちゃいましょう。スプレーするだけなので、大事な水着を汚すこともありません。理紗ちゃんのセクシーショットも決まってますね。



➡愛車のホイールは輝きが命。汚れたホイールはクレポリメイトナチュラルで新品の輝きを復活させましょう。キレイなホイールで彼女とのドライブもウキウキです。

※次号は本当に役立つテクニックをドーンと紹介します。

緊急募集

GT教習所では、教官にセクハラされたい女の子を募集中です。東京近郊にお住まいで、車好き。そして水着OKの女の子は、プリクラを貼ったじゅげむハガキをGT教習所まで送ってください。



ダンジョンズ&チョコボんズ

潜ってますか？
塩水飲んでませんか？
新しいダンジョンを発見した人は『チョコボ』の面白さが分かってきたのではないでしょうか。
今月は『チョコボ』の要「レアアイテム」のお宝鑑定です。
あとチョコボカードダスのトレードしてくれる人、個人的に募集中。

●PS●スクウェア●探検型RPG●発売中●6800円

鳥獣戯画

『チョコボ』にまつわる歴史を紐解くこのコーナー。今月はチョコボを始めとする、主人公キャラたちの先祖をさぐってみましょう。

●チョコボ

FFIIでは乗り物として初登場のチョコボ。その後種類も増えたが、マイキャラとして闘うチョコボは召喚獣以外では今回が初めて





●アトラ(モーグリ)

初登場はV、VIではパーティキャラ。大勢で主人公を助ける場面も。かわいいイメージが強いが、いつからこんなひねくれた(？)ヤツに…。





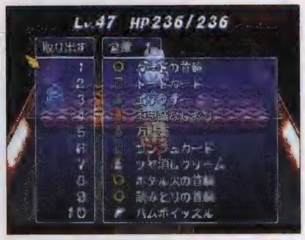


●太っちょチョコボ

登場するのはIIIとIV。『チョコボ』同様、アイテムを預かってくれる。VIIでは、チョコボを召喚した時に隠れキャラで登場。ちなみにVIIだけ黄色い。

そもそも「レアアイテム」ってナニ？

序盤から耳にする「レアアイテム」という言葉。でもレアと言われても、何がどうレアなのかわかんな～い。と、誰もが最初は思うでしょう。具体的に価値あるアイテムとは？ それはチョコボの成長を助けるモノ、そして村の発展に役立つモノ。これらをどんどんゲットすることで、ゲームの奥行きが広がります。敵から逃げ回って早解きしても、得るモノは少なく空しいだけ。まずはダンジョン潜りを日課にするコトから始めよう！



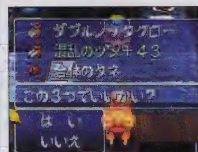
↑不要なモノに意外な効果があったり。アイテムの価値はプレイヤーの経験で見つけよう



レアアイテムの謎に迫る

チョコボにとってのレアアイテム

チョコボのパワーアップアイテムは「知恵の実」をはじめとする各種実や種など。中でもツメとクラは合成すれば必ずレベルが上がるので、呪われモノ以外は全部キープ。またゲームが進むと「合成の種」などで複数の特殊効果を追加する合成ができるようになります。新たな合成の素材を求め、ダンジョン探索がいよいよヤミツキに！



⬅「合成の種」を使い、異なる特殊効果を持つツメを合成した図



➡すばやさの実、知恵の実、命の実など成長の実は、中盤でゲットする鉢植えで作るコトも

村の発展につながるアイテム

さまざまなアイテムを店に売り続けると、やがて新しい住人が越してきます。また特定のアイテムで変化が起こるコトも。そのためには、どんなアイテムもムダにしてはダメ。まして気絶してアイテムを失うなど問題外！ ちなみにダンジョンに出現するショップで売っても村は発展します。不要なアイテムは捨てるより売っときましょ。

- **サンダーの本**…売り続けると村の街頭に明りが灯るように
- **わき水のカード**…村のにごった泉を浄化する効果がある
- **風車**…エアロの本を売り続けると、風車が回るようになる
- **畑**…カミラパパを助け、風車が一段階発展してからブリンクカードを売り続けると発展

アイテム探しには必須！ テレポボックス

テレポボックスは「アトラのタンス」にアイテムを運ぶアイテム。袋がいっぱいになったらコレでアイテムを送りましょう。ボックス自体も倉庫に送られるので、取りに戻れば何度でも使えます。さらにボックスを使いきったらハムホイッスルの出番！ これはアトラのタンスの一番上のモノを運んでくるアイテムで、普通に使えばまずテレポボックスを持ってきます。これで通常よりアイテムがかなり多く持てるようになるのです。



↑アトラのタンスが一杯だとボックスは使えないので、いつも空っぽにしておこう



大人気コラム ドルくんのちっちゃなダンジョン

ども。ボク、ハムスターのドル。最近の必殺ワザは寝るコトと、迷子になるコトです。ボク、寒い冬って苦手なんですよね。だからいい家を見つけました。ティッシュの箱。そしたらママさんたら、取れないからって掃除機でボクを吸い出そうとするんです。ひどい話ですよねまったく。ボクのこと本当に愛してくれてるのか,ちょっと心配です。



今月のレアアイテム

このコーナーでは『不思議なダンジョン』とチョコボに関するアイテムを紹介。ちなみにオール私物です♥



チョコボの不思議なダンジョン・ぬいぐるみ（セブン・イレブン／880円）

ゲームに忠実なコロコロしたチョコボ。この丸っこさがヤケにかわいい。一日一回、スリスリしたい一品!



ファイナルファンタジーVII チョコボぬいぐるみ（バンプレスト／プライズ）

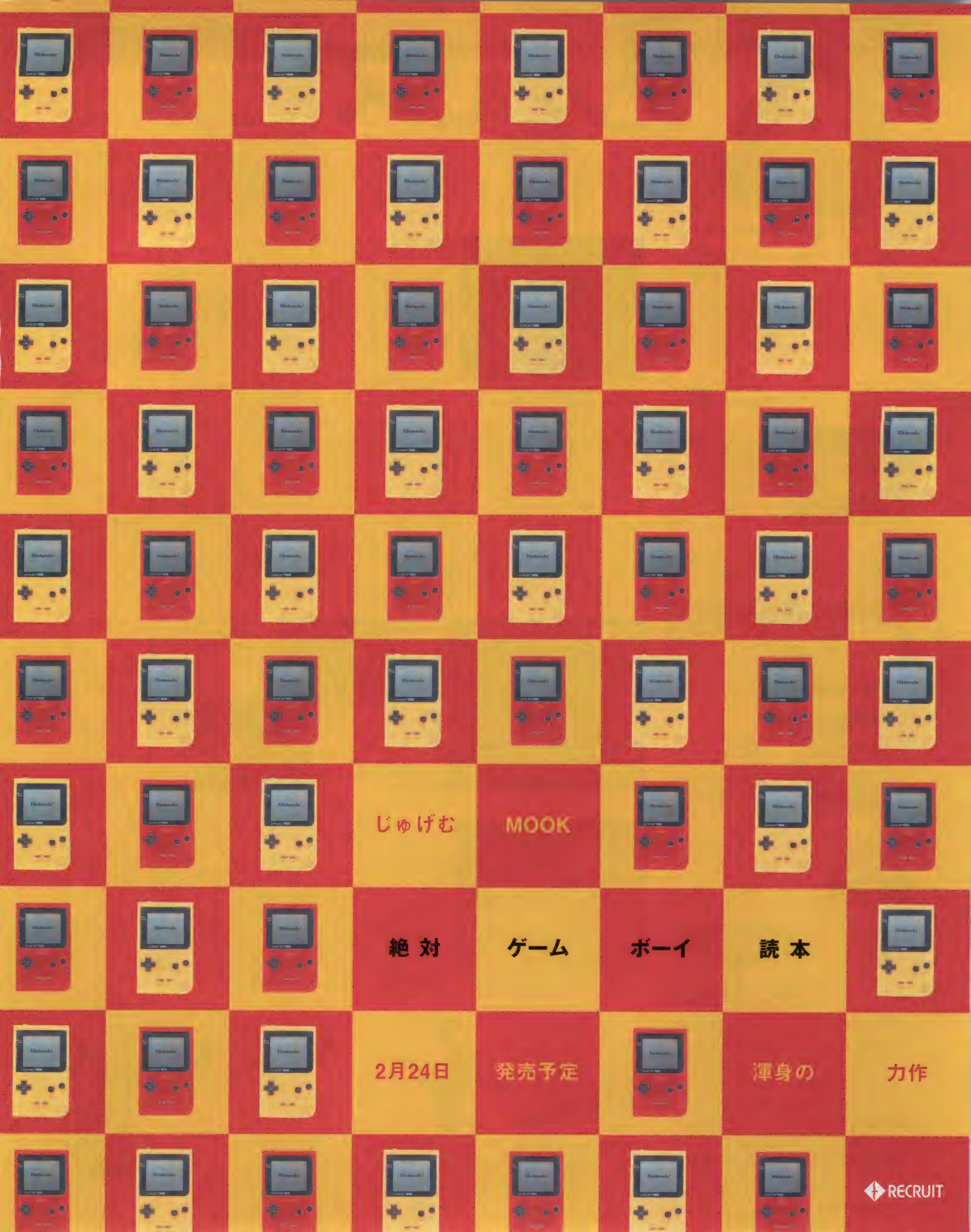
FFVII版のチョコボ。黄・青・緑・黒とデブチョコボがあります。私は千円使って1コしか取れなくて残念



チョコボの不思議なダンジョン カードダス（バンプレスト／100円）

全42種類。そういえば仮面ライダーなどの懐キャラガシャポンをやるのは,ほとんど大人だとか。チョコボは？

鳥人間コンテスト
もはやチョコボのHPは10。回復も脱出の術もない俺、そこに1枚のカードを発見。「これを取れば助かる」直感でそう感じた俺は、そのカードにすべてをかけた。…だがとどめのコンフュカード…。チョコボは文字どおりの千鳥足で、訳も分からずワナを踏みまくったあげく倒れたのだった。俺のチョコボ、夢をありがとう。


じゅげむ MOOK
絶対ゲームボーイ読本
2月24日発売予定
渾身の力作
RECRUIT

今月のトピックス
- スーパーロボット大戦F ～完結編～
- パラサイト・イヴ
- ブシドーブレード弐
- 鉄拳3
- ザ・キング・オブ・ファイターズ 京
- サクラ大戦2
- EVE The Lost One

『ダライアス』シリーズ最新作、PSに急速接近中！ ポリゴンお魚軍団の、PS版画面を初公開!!



●Jコード078620●PS
●タイトー●シューティング
●98年4月●5800円

97年にアーケードでリリースされ、大ヒットした人気シューティング、『Gダライアス』。スタイルは、従来のシリーズと同じ横スクロールタイプ。今回は画面内のすべてがポリゴンで描かれており、画面の手前や奥から敵が接近するなど、迫力たっぷりの演出が施されているのが特徴だ。現在でも高い人気を得ているこの作品が、4月にプレイステーションで発売されることが決定。しかも今回はサンプル版を入手、実際にプレイできるレベルに仕上がっていた。

気になる再現度については、まったく問題なし。アーケード版と同じ感覚でプレイできた。また、ボタン押しっぱなしで高速連射が可能という親切機能も搭載されている。ファンが納得できる1本となりそうだ。

キャプチャーボールで敵を捕まえろ





⬆本作ではキャプチャーボールで敵を捕獲、自機のオプションとすることが可能だ。またキャプチャーした敵をエネルギーに変換し、αビームという攻撃を繰り出すこともできる。どの敵を捕まえるかが、攻略に絡む仕組みだ

鋼の魚介類を駆逐せよ!!

『ダライアス』シリーズと言えば、魚介類の形をした敵ボスとの対決がお約束。今回登場するボス敵を紹介しよう！

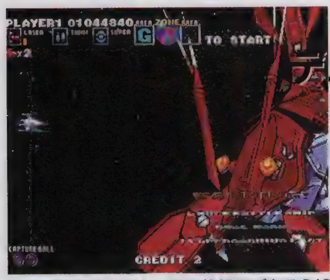
ZONE α エクリプスアイ



⬆最初のボス敵なのでさほど強くはないが、迫力は十分

自機と同じくらいの大きさがある目が特徴。また口も大きく、登場時には唸り声を上げて威嚇する。

ZONE σ デュアルホーン



⬆エビ好きの人にとっては格好のごちそう!?ただし、料理するのは難しいだろう

見た目どおりの伊勢エビ型戦艦。回転して攻撃することもある。また触覚も武器となっており、先っぽにエネルギーを溜めて自機を追尾するという攻撃も仕掛けてくる。

ZONE γ クイーンフォッスル



⬆登場時には、味方の艦隊を巨大な体で押し潰していく。その迫力に、しばしボー然

シリーズではおなじみの、シーラカンス型戦艦。今回はこれまでで一番図体がでかい。雲海の中からドバッと出てくる様は圧巻だ。全身武器の塊で、多彩な攻撃を仕掛けてくる。

ZONE ζ アブソリュートディフェンダー



⬅登場時のデモで、バリアの恐ろしさを実感できるだろう

バリアを展開し、すべての攻撃を防ぐ難敵。アゴ下にあるバリア発生装置を破壊しない限り、絶対に倒せない。

ZONE ι エイトフィートアンブレラ



➡傘と足を伸縮させ、泳ぐように登場する。一見エレガントだが

傘のような形をした、メンダコというタコの一種。足の先から放電して自機の逃げ道をふさいだり、回転して突っ込むなどの攻撃を仕掛ける。

ZONE β トライポッドサーディン



➡手のようになっている前足を使って、弱点の頭部を隠したりする

胸ビレを器用に使って歩行するのが特徴。序盤は割りとおとなしいが、頭部を破壊されるとバーサークモードに突入。途端に攻撃が激しくなる。

Jコード072184

SATURN

スーパーロボット大戦F～完結編

●バンプレスト●シミュレーションRPG●98年春発売予定●価格未定

イデオンやガンバスターも登場！ 待望の『F～完結編』が、ついにベールを脱ぐ!!



『ロボット大戦』のファンの皆様、お待たせしました！ これまでまったく内容が分からなかった『F～完結編』の情報をついに入手!! 今回はその第一報ということで、新たに登場するロボットを中心に紹介しよう！

97年9月にリリースされ、大ヒットを記録した『スーパーロボット大戦F』。しかし発売直前、CD1枚では収まりきれないボリュームになったということで、続けて『F～完結編』をリリースすることが明らかにされた。それから約4カ月。ついに、『F～完結編』の最新情報をキャッチすることができた。

今回の目玉は、何と言ってもすべての主役ロボットが登場することだ。イデオンやガンバスターといった新規参戦するロボットも、この『F～完結編』で登場する。またデータの引き継ぎに関しては、前作のクリアデータをそのまま流用できるとのこと。なお、本作からスタートさせることもできるので、『F』をプレイしていなくてもOKだ。

気になる発売日は、98年春を予定している。知らないアニメがあったら、今のうちにチェックしておこう。

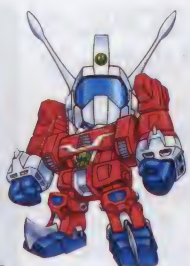


➡エヴァ初号機の暴走シーンなど、新たに描き直した部分もある

主役ロボット達が続々と登場!!

『F』では、νガンダムなど主役級のロボットがあまり登場しないところが、ファンには残念に感じられた。しかし『F～完結編』で、すべてのロボットが姿を現す。特に、シリーズ初登場となるイデオンには特殊なシステムが採用されている。注目しよう。

イデオン





➡イデオンは、このサインによって強さが変わる





⬅⬇イデオンソードはマップ兵器。コスモのカットインも入る

イデのサインが輝くとき無限の力が発動する！

イデオンには、「イデオンゲージ」という特殊なシステムが組み込まれている。このゲージは、イベントやプレイヤーの行動によってイデのサインの輝き方が変動。武器の威力に影響を与える仕組みになっている。ただし、どうすれば輝き方が変わるのかは不明。なおゲージがMAXになったとき、イデオンソードの攻撃力は何と9999！ しかも射程は無限。原作で、惑星をまっぷたつにしたのもうなずける。

ダイターン3



『第3次』で登場して以来、毎回大活躍を見せてくれるダイターン3&万丈。『F』ではゲーム終了画面に万丈がチラッと出ただけだったが、『F～完結編』でちゃんと参入する。

合体シーンを再現！



➡「ダイターン、カムヒア！」と万丈が叫ぶと……

今回は、ダイターン3登場のデモシーンが用意されている。万丈と一緒にダイターンを呼べ！



➡どこからともなくダイファイターが現れて……



⬅万丈の乗るマッハアタッカーを収納、ダイターン3に変形する。原作と同じプロセスだ

初登場

COMING SOON!!

プロデューサー寺田氏からのメッセージ

『F～完結編』は、新たな分岐が多い上に、エンディングも数パターンあるんですよ。前作よりもやりこみ度はかなり上がっていますね。シナリオ的にも、ザビ家の3兄弟とか、イデオンのバッフクランとか、今回から登場する敵キャラクターもいますし、あと、エヴァやビルバインみたいに前作強すぎたユニットとかの調整しています。前作をやりこんだ人にも、新鮮な気持ちでプレイしていただけると思いますよ。



➡バンプレスト企画開発部の寺田貴信氏。「開発度は全体で85%」とのこと

「F～完結編」の気になるポイントをチェック！

1 「F」からのデータ引き継ぎは可能か？

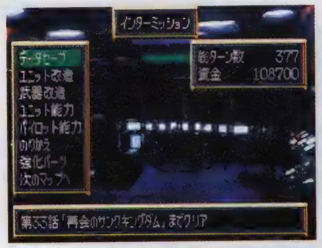
本文中でも触れたとおり、前作をクリアしたデータはそのまま流用可能だ。ただし、クリアしていないと使用できないので注意。なお前作のデータを使用すると、機体の改造も引き継がれる。しかも、『F』ではユニット、武器ともに改造は最高5段階までだったが、『F～完結編』では10段階までの改造が可能となっている。『F』でフルチューンした機体でも、改造が可能となっているわけだ。



⬆『F～完結編』から登場する機体は、最初から10段階の改造が可能だ

2 「F～完結編」からプレイしても大丈夫？

これもOK。『F～完結編』から始める場合、あらかじめ用意されているいくつかのサンプルデータの中から、好きなものを選んでスタートすることができる。データの数がどれくらいになるのかは明らかにされていないが、通ったルートや説得したキャラクターが選択できるようになる予定だ。これらのデータ内で機体に改造が施されているのか、資金がいくらあるのかは現在のところ不明。



⬆『F』ユーザーは、クリアデータを複数用意しておきたい（写真は『F』のもの）

3 物語は「F」で一応完結しているけど…？

『F』では、侵略してきたポセイダル軍が一時撤退したところで物語が終わっている。一応完結はしているものの、争いの火種は完全には消えておらず、これが『F～完結編』で吹き出す模様だ。ポセイダル軍と、その裏で暗躍するゲスト軍はいつ侵略を始めるのか。また、ソロシップを追って太陽系内に現れたバッフ・クランという新たな勢力も現れる。果たして地球の命運はいかに……!?



⬆イデオンとソロシップは、地球に新たな争いの火種を持ち込むことに

GP-03 デンドロビウム

強力なため、いつも終盤戦にならないと手に入らないデンドロビウムだが、『F～完結編』では、序盤で使えるようになる。ただ宇宙専用なので、途中で部隊が地球に戻ることになったら、使えなくなるかも!?



⬅豊富な武装とIフィールドを持つ、強力なユニットだ

グレートマジンガー



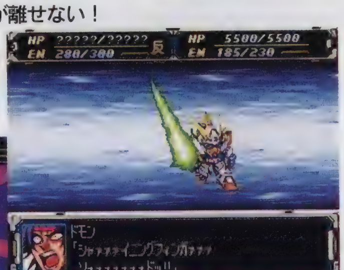
⬆今回もグレートの強力な攻撃と、厚い装甲は頼りになるだろう

マジンガーZがそろそろ頼りなくなってきたなぁ、と思った頃に毎回登場してくれるのが、グレートマジンガー。今回も、ブレストバーンとサンダーブレークという2大必殺技で、敵をけちらしてくれるはず！　ところでマジンガーZにはパイルダーオンのムービーが用意されていたけど、グレートにはファイヤーオンのムービーはあるのだろうか!?

シャイニングガンダム・スーパーモード

『F』のシャイニングガンダムは、ノーマルモードのみ使用可能だったが、『F～完結編』でスーパーモードが発動する。また、敵に回った東方不敗が乗り込むマスターガンダムとの対決もある。デビルガンダムをめぐるこの戦いからも、目が離せない！

⬇➡宇宙一アツい師弟、東方不敗とドモンが互いの力を出し切って対決する!!

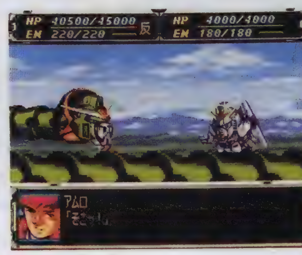




マスターガンダムとの対決のときが迫る！

νガンダム

『F』のアムロは顔が『逆襲のシャア』版だから、νガンダムがよく似合う。また今回のファンネルの射程は、パイロットのニュータイプレベルに左右される。そう考えてもやっぱり、アムロを乗せるのがベストだろう。



⬅運動性が高く、敵の攻撃が当たりにくい



➡ヴェスバー発射時はグラフィックが変わる

F91

シリーズを通して、初めて専用BGMがあるF91。『F完結編』の第1話で早速登場する。ところで、ヴェスバーの射程や威力が作品ごとに変わっているけど、今回のヴェスバーの使い勝手は果たしてどうなるのだろう!?

Jコード077259

PlayStation

ブシドーブレード弐

●スクウェア●剣術格闘●5800円●3月12日発売

発売日が3月12日に決定！一撃必殺の戦いの舞台、新たな斬刀法が明らかに！

遂に『ブシドーブレード弐』の発売日が明らかになった。梅の花が咲く季節、それほど先の話ではない。今回は、一撃必殺の舞台となる戦場、そしてより緊張感を高めるいくつかの斬刀法を紹介していこう。ではご高覧あれ。

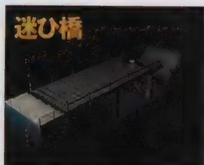


流派の存亡を賭けた戦いの場
合戦場

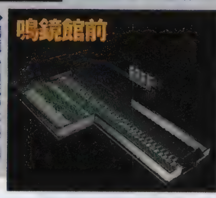
鳴鏡館キャラは、鳴鏡館本部がある山から捨陰党本拠がある神島へ、捨陰党キャラは逆に神島から山へ向かって進んでいくことになる。また、誰を主人公に選ぶかによって、それぞれ進むコースが違うのである。

鳴鏡館本拠がある
山中地域

前作の舞台となった「陰陽の迷ひ城」や「鳴鏡館」がある地域。山中深く人里離れている。紫翠窟、迷ひ橋、鳴鏡館前の3戦場が存在する。鳴鏡館キャラの長い戦いの出発点であり、海を越え山を登ってきた捨陰党キャラの終着の地でもある。



←前作の舞台「陰陽の迷ひ城」の一部。前作以後の老朽化と地震のために橋が崩れてしまっている。きわめて狭い区域での戦いになり、非常に戦いづらい戦場になるだろう

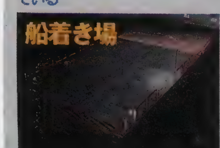


→鳴鏡心当流の本拠・鳴鏡館の前庭。広い前庭部分と入口の門に至る城壁に挟まれた長い道も戦場となる。基本的には平坦で広いステージである

因縁と怨念生まれし島
神島地域

鳴鏡館の祖と言える鑑家と捨陰党の祖・須恵家が居を構えていた島。かつてはこの二つの武家が力を合わせて一帯を支配していた。捨陰党キャラの場合は序盤、鳴鏡館キャラの場合は終盤の戦場となる。須恵里・蜜柑畑、船着き場、蛇恍院・楼門の3つの戦場が存在する。

↓神島と内地をつなぐ唯一の交通手段、連絡船の船着き場。捨陰党キャラの多くが序盤で戦う戦場になる。障害物が無く平らな戦場だが、陸地との接点は斜面になっている





↑神島の頂上付近にある捨陰党の本拠・蛇恍院の入口。遥か前の合戦で滅んだ須恵家の魂を弔うために建立された寺院だという。戦いの上では、巨大な柱がポイントになるだろう

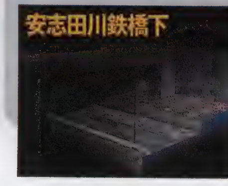


多彩な施設が続く
山腹地域

かつてこの地では鉱業が栄えており、産地と麓をつなぐ鉄道が存在した。今となっては鉱業も廃れ、鉄道は廃線になっている。元々村落が少ないこの区域は、今では人影一つ見ることができない。背戸鉱山鉄道・駅跡、安志田川鉄橋下、豊羅ダム取水塔、龍門棚の4ステージが存在する。

↑打ち捨てられた廃線の終着駅跡。細長いステージだが、ホーム上と線路上に分かれており、上で戦うか下で戦うか、あるいは段差を利用するかの判断が難しい

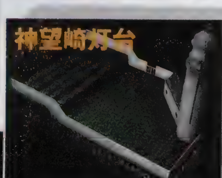
↓安志田川を渡っていた廃線・背戸鉱山鉄道の鉄橋。鉄橋下、川沿いの車道が主戦場になるだろう。場合によっては鉄橋の上で戦うことも？

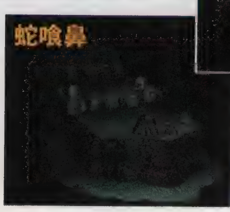


新旧混在の奇妙な領域
海岸地域

海岸自体は非常に入り組んだ地形を持っている。かつては栄えていた区域。近代化の波に乗り遅れ、廃れていったのだが、最近は再開発が始められている。産業廃棄物処理場予定地、新ジャックビル地下、神望崎灯台、蛇喰鼻の4ステージがここにあり、古さと新しさが奇妙に混在した区域だ。

←神島一帯の航路を守る灯台。古くから「神島を望む岬」=神望崎と呼ばれていたらしい。基本的に平坦で広く戦いやすい戦場ではあるが、段差を利用した戦いも可能。戦術が問われる





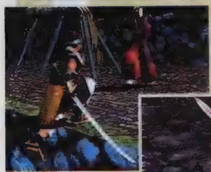
←高波が長い歳月をかけて作り上げた奇観。伝承では、海中に棲む大蛇が岸壁を食いちぎったと言われている。戦場を囲む絶壁、散財する岩、中央の段差など、非常に戦いづらい戦場と言える

続報!!

COMING SOON!!

弐、昇る

多くの戦場に設けられた段差。前作では段差を昇るキャラクターは圧倒的に不利な状況に置かれていた。今回は、段差昇りの隙を解消するためか、段差昇りの最中から上にいる敵に対して攻撃を仕掛けられるようになっている。逆に、段差を昇っている敵に迂闊に近づくことが危険にさえなっている。



⬇段差を登り切ったところですぐに攻撃モーションに入る。風閂などのパワー型キャラの表攻撃は「突き」になる



➡段差昇りからの裏攻撃は、地面を転がりながら敵の足元を攻撃する。かなりトリッキーな攻撃である



⬆スピードキャラの段差昇り表攻撃は、昇った直後にそのままジャンプ、敵の頭上から斬りかかることになる

壱、走る

前作からあったフリーランニング。今回は前作以上にキャラクターのスピード差、パワー差を反映したものになっている。特にフリーランニングから敵に接近して斬りつける「走り斬り」は、各キャラクターのスピード差が如実に表れる。キャラクターの個性を正確に把握しておきたいところだ。



⬅パワー型の本郷が風閂に走り込んで表攻撃。真正面から斬り下ろしている。パワー型のキャラはこの後立ち止まることになる



➡源五郎が走り込んで、裏攻撃。急に立ち止まりながら、その勢いを利用して横様に斬りつけている



⬅スピード型キャラは立ち止まらず、走り続けながら斬りつけることができる。パワー型キャラは追いつかれ斬られるのみ。後ろを見せてはいけない

一撃必殺・変幻自在の攻撃
斬刀法

一撃必殺。このキーワードを元に練り込まれた様々な斬刀法がある。今回の『弐』では、前作よりも「隙」を無くす工夫がなされている。全く無防備だった「段差昇り」「ジャンプ直後」などから繰り出される斬刀法が追加されているのである。また、新たに加わった「二刀流」「居合い」の構えは、今までにない新しい戦いを演出するだろう。

五、居合い

鳴鏡館の二刀流に対して、捨陰党には居合いがある。刀身を鞘に収めた状態で構え、驚異的なスピードでの一太刀が勝負の構えである。集中して構えるため、居合いの構え中にしゃがむ、ジャンプする、サブウェポンを投げるといった行動はできない。それだけ、強力な破壊力を持った一太刀なのである。




⬆大きく踏み込んでの裏攻撃「抜き一文字」。姿勢が極端に低くなるために敵の足を狙う技になっている。



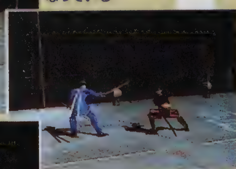

⬆➡「左かわし回り抜きつけ」。いったん相手に背を向けて左に軸をずらしてから、斬りつける。他にも居合いには左右にかわしながら斬りつける技がある

四、二刀流

今回、鳴鏡館キャラに加えられた新たな構え、二刀流。この構えでは素直に剣を振る表攻撃、手首を返す裏攻撃という概念が、他の構えと違っている。右剣の攻撃が表、左剣を裏としているのだ。通常、身体を自分の陰側に向けて構えるので、表攻撃は大きく体をひねりながら振り下ろす攻撃が多くなっている。



⬅⬇二刀流からの連続技、脅天仁王突き。裏表表の三連続攻撃になる。最後の表攻撃が身体が反転しているため、突き攻撃になっている





参、跳ぶ

前作ではジャンプ直後、重心が沈み込むために大きな隙が生まれていた。ジャンプしながらの攻撃は前作でも存在したが、今回はジャンプ直後の隙を消すという観点から実戦的な斬刀法が追加されている。敵に狙われやすい危険な瞬間から、すぐさま攻撃に移ることができるようになったわけだ。

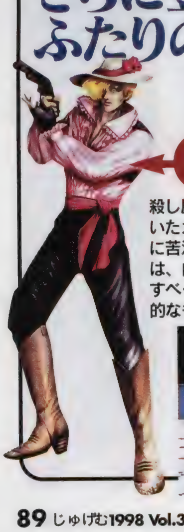
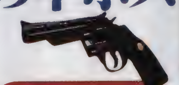


⬅着地した瞬間からの表攻撃・突き。ジャンプ語の敵を狙って不用意に近づくとこうなる




⬆ジャンプ後の裏攻撃は全方位に剣を振る。敵の頭を飛び越えた後、背を見せていても攻撃できる

さらに登場!!
ふたりの中ボス

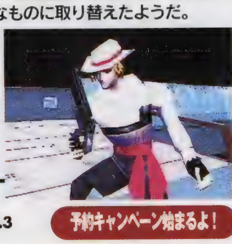
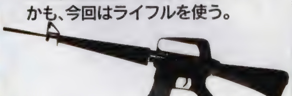
口軽ヒットマン
シュヴァルツ・カッツェ

殺し屋として高いプライドを持っていたカッツェは前作で鳴鏡館の面々に苦汁をなめさせられている。今回は、自ら修行を積み、鳴鏡館に復讐すべく捨陰党に荷担する。銃も近代的なものに取り替えたようだ。




猛毒熟女
ホッキョク・ツバメ

前作で師範代ハンザキ戦の前に立ちはだかったホッキョク・ツバメ。ハンザキ亡き後、茫然自失していたらしいが、捨陰党の襲撃に際して、御門の叱責を浴びて奮起したようだ。しかも、今回はライフルを使う。

六、絡む

一撃必殺の戦いだけに、「勝つためには手段を選ばない」という状況もあり得る。からみ技は、刀だけではなく手でも足でも使えるものは使って勝ちに行く技だ。ただし、手足が届く間合いでなければ出すことはできず、ある意味では相当な危険を覚悟しなければならない。多くはパワー型のキャラが使用する。



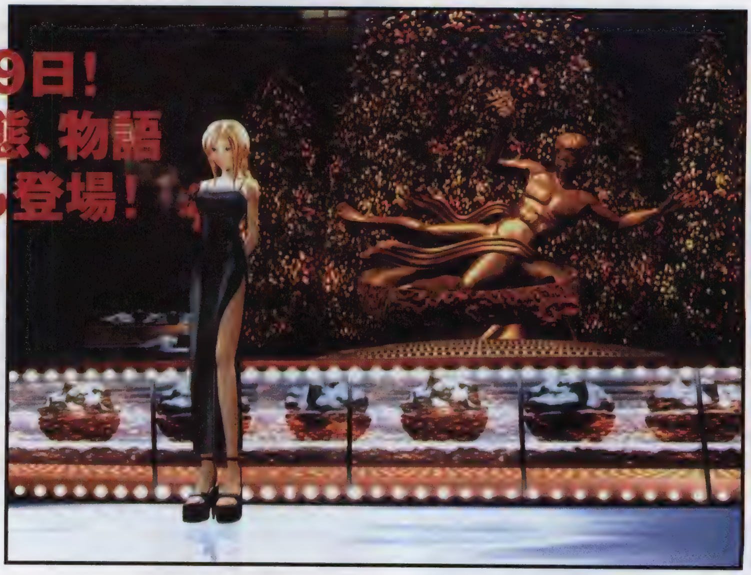

⬆➡いきなりウタマルの顔面をけりつける風閂。大きくよろけたウタマルにさらに刀が襲いかかる

➡相手の首を掴んで持ち上げ、刀を刺し通す本郷。からみ技にはかなり強引な力技が多いようだ




正式発売日は3月19日！驚愕のEVE第二形態、物語の鍵を握る科学者も登場！

ついに『パラサイト・イヴ』の発売日が、3月19日に決定した。それに伴って、物語の核を握ると思われる科学者ハンス・クランプ、進化するEVEの第二形態などが公開されている。驚異のCG映像とともに紹介していこう。



驚異！EVE第二形態に進化！

意志を持つ新種ミトコンドリア=EVE。そのEVEはどうやら進化していくようだ。今回公開された第二形態は、メリッサ・ピアスの目の色が変わる程度だった第一形態と違い、人間を超越した姿となっている。その戦闘的なフォルムは何を意味するのか。そしてさらなる進化はあり得るのか？



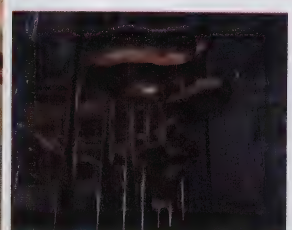
↑地下水道を移動するEve-Second Form。逆立つ髪、刃のようにとがった爪が異様だ



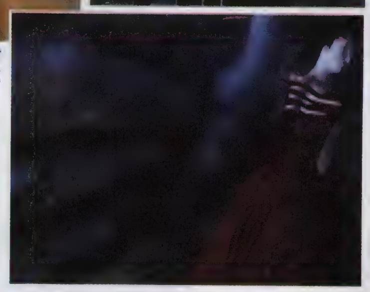
↑細胞レベルから変形するEVE。もはやEVEにとって「姿」は変幻自在なのだろうか？



↑第二形態に進化したメリッサ=EVE、そして対峙するAya。この二人の出会いは人類の未来に何をもたらすのだろうか？



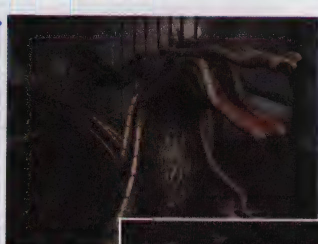
←変形して鉄格子をすり抜ける。細胞レベルで変化するEVEを捉える方法はあるのか？



←元の姿に戻ったEVE。人間の形を残しているだけに「異形さ」がより強調されている

恐怖！アリゲーター出現！

地下水道に生息するワニが変化したモンスターがこの「The Alligator」だ。水中から突如現れ、口からはミトコンドリアのエネルギー過剰生産によるものと思われる、エネルギー弾を発する。



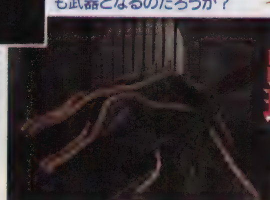
→変形して鉄格子をすり抜ける。細胞レベルで変化するEVEを捉える方法はあるのか？



↓どうやら二足歩行もできるようだ。その両手の巨大な爪も武器となるのだろうか？



↑リアルタイムで敵の攻撃を避けるAya。当たれば一撃でやられてしまうかも？



↑異様なまでに大きく開かれた口からはエネルギー弾が打ち出される

新キャラ登場！ハンス・クランプ



アメリカ自然史博物館に籍を置く科学者。遺伝子関係に精通しており、最近ミトコンドリアに関する新たな学説を発表した。極度の人間嫌いらしい。37歳、ドイツ系アメリカ人。

続報!!

ニューヨークを舞台に新展開！ Ayaの行く手を待つ運命のドラマ

物語の冒頭を飾る「カーネギー・ホール事件」が終わり、進化するEVE第二形態、ミトコンドリアに関する学説を発表したという科学者、ハンス・クランプが登場。物語は急展開を始める様相だ。舞台もニューヨーク自然史博物館、セントラル・パークなど、ニューヨークの各所に広がり始める。

これまでの物語

クリスマスイヴの夜。カーネギーホールへオペラ鑑賞に出かけた警察官、Aya Breaは、謎の人体発火事件に遭遇する。その犯人とおぼしき女優、メリッサ・ピアスはミトコンドリアの解放を宣言し、Ayaと対峙する。その場を去るメリッサ＝EVEを追うAyaだがその超絶的な能力の前に取り逃がしてしまう。署に戻ったAyaは先輩であるダニエルとともに事件の真相を追い始める。しかし、警察はあまりの異様な事件に、真相を隠したまま記者会見を行う。事件を追い始めた二人の元に最近ミトコンドリアに関する新説を発表したという科学者の情報が舞い込むのだが…。

1 ニューヨーク自然史博物館

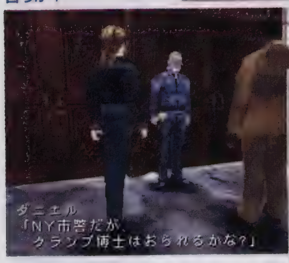
情報があった科学者、ハンス・クランプはニューヨーク自然史博物館に所属している。早速足を運んだAyaとダニエルだが、ハンスは極度の人間嫌いのようだ。果たして有効な情報が手にはいるのか？　ハンスの新説とは？

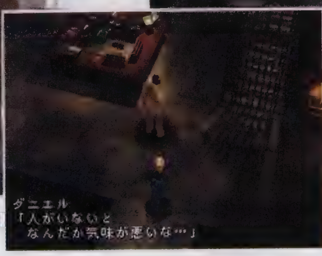


➡博物館では恐竜化石展が行われているようだ。これも後々の物語に絡んでくるのだろうか？



⬇ハンス・クランプ博士は元々医者を志していたらしい。インターン時代に突如ミトコンドリアの研究に没頭し始めたと言うが？



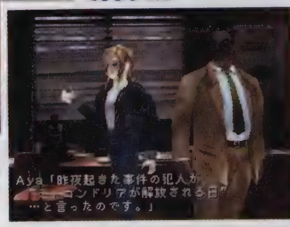


➡博物館は休館なのだろうか？　人気がない広い空間が二人を出迎えた



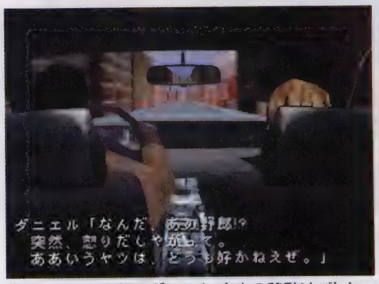
⬆来客だというのに振り向きもしないハンス・クランプ。人間嫌いの噂は本当らしい。有効な情報は聞き出せるのか？

⬇いきなり核心を突きつけるAya。しかし、クランプ博士は、突然怒りだし、二人を追い返してしまうのだ

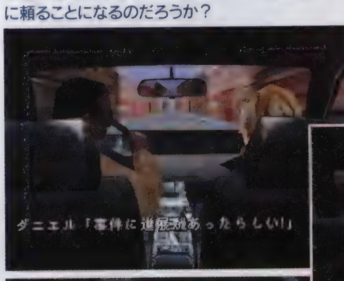


2 パトカーにて

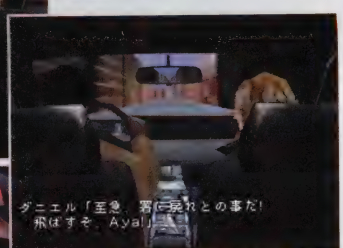
博物館を後にした二人の元に事件が進展したという情報が入る。署に戻った二人を待っていたのは、セントラル・パークで何かが起こったという情報だった…。



⬆追い返されて怒るダニエル。市中の移動はパトカーに頼ることになるのだろうか？



⬅パトカーに入った連絡では事件に進展があったようだ。いったい何が起こったのか？



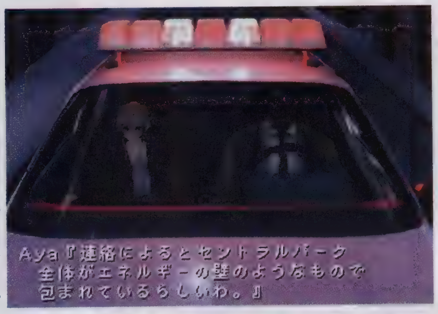
⬆急ぎ、署に戻る二人。二人を待っていたのはセントラル・パークの怪現象の情報だった



⬅すかさずセントラル・パークに向かう二人。怪現象はオペラ座での事件と関わりがあるのか？

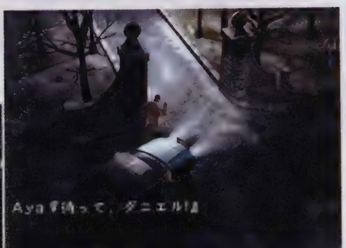
3 セントラル・パークで何が起こったか？

謎のエネルギー壁で覆われてしまったというセントラル・パーク。果たして何が起こったのか？　先を急ぐダニエルを制止し、単身セントラル・パークに乗り込むAyaを待ち受けるのは？



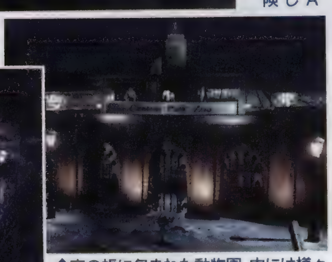
➡謎のエネルギー壁で覆われたというセントラル・パーク。二人はパトライトを光らせて現場に急行する

⬅先を急ぐダニエルを制止するAya。オペラ座で自分だけが発火しなかったことから、ダニエルの危険を察知したようだ



⬇セントラル・パークは世界でも有数の広さを誇る公園だ。内部ではいったい何が起こっているのか？





⬆夜の帳に包まれた動物園。中には様々な動物がいるはずだ。ということは…



➡真冬の雪が残るセントラル・パークの中を駆けるAyaは何を体験するのか？

Jコード065790

Play Station

鉄拳3

●ナムコ●3D格闘アクション●98年春発売予定●価格未定

移植も着々と進行、待ちに待った最新情報をお届け！

移植決定の発表から話題騒然、超期待の対戦格闘『鉄拳3』。今回は待望の新着画面公開に加え、ビックリ仰天のPS版オリジナルキャラを発表！　このページを読めば、さらに期待が高まることは間違いない！



先日ついに移植が発表され、全プレイステーションユーザーの注目を集めまくっている『鉄拳3』。先月号で公開した美麗な画面写真を見て、「これ本当にプレステ版!?」と驚いた人も多いはずだ。そこで今回もまた、できたてほやほやの新着画面を公開。さらには、早くも判明したプレイステーション版オリジナルキャラクター、「ゴン」の情報をお届けしよう。ここまできたら、あと期待がかかるのは、何と言ってもオリジナルモードの追加だ。こちらの方については今のところ不明だが、情報が入り次第すぐにお知らせする。続報を楽しみにして待っていよう！

新着画面をさっそく公開！

届いたばかりの新着画面をご覧あれ！　今回はキング、そして平八が暴れる姿を拝めることができる。アーケード版に寸分劣らぬ、驚愕の美しさにホレボレしてしまえ！

キングが投げる！



➡投げ技のスペシャリスト、キングのリバースゴリースペシャルボムが華麗に炸裂！



⬅すでに孫が大会に参加しているってのに、平八の豪快な暴れっぷりは相変わらず。本当にジジイか!?



⬆愛くるしさＮｏ.１のシャオユウ対、イロモノ度Ｎｏ.１の吉光。抜群のキャラクター性も『3』の魅力だ

大スクープ!!

PSオリジナルキャラが判明!! なんと「ゴン」が登場!!

週刊モーニングで人気の「ゴン」が、ＰＳ版オリジナルキャラとして殴り込み！　まさか、漫画のキャラが登場するとは！



➡これはダウン攻撃か？　ユニークな動きが多そうで、とても楽しそうだ



➡広告のイメージキャラなど、幅広いメディアで活躍中のゴン。見た目は小さく愛らしいゴンだが、格闘の世界ではどんな活躍を見せてくれるのかな？



⬆小さな口から吐き出される業火が、容赦なく仁を火だるまに！　ダメージもハンパじゃなさそう



隠しキャラは他にもいるか!?

「ゴン」の登場の判明で気になるのが、他のオリジナルキャラの存在。前作では、１Ｐカラーと２Ｐカラーでキャラクターそのものが違うという、ロジャーとアレックスが登場した。ゴンにもそんな要素が隠されているのかな？

続報!!

COMING SOON!!

Play Station

ザ・キング・オブ・ファイターズ京

●SNK／夢工房●アドベンチャー●98年春予定●価格未定

初登場

あの『K・O・F』が、なんとアドベンチャーになってやってきた！

今や国民的大ヒットの対戦格闘『ザ・キング・オブ・ファイターズ』が、ついにアドベンチャーで登場する。その記念すべき第1報となる今回は、気になるストーリーとキャラクターを、まとめてお届けしちゃおう！



毎年大ブレイクを巻き起こしている、大人気の対戦格闘『ザ・キング・オブ・ファイターズ』。中でも1番人気のキャラクター、草薙京を主人公に据えた人気コミックが、いよいよゲーム化される！　スタイルはマルチシナリオ式のアドベンチャーで、会話選択がメインの内容になるようだ。もともと、キャラクター性や世界観に抜群の魅力があるだけに、アドベンチャーとしてでも面白いモノに仕上がりそう。今後の続報を要チェックだ！

全5章から構成されるオリジナルストーリー

ストーリーはキング・オブ・ファイターズ96大会が終了した、約1年後から始まる。舞台は、日本、アジア、そしてアメリカ。全5章にわたり、97大会出場のために仲間を探していくことが目的だ。だが、京の行く手には、世界各地でさまざまな思惑と、怪しい動きが渦巻き始めていた……。果たして京は、数々の障害を乗り越え、大会に出場できるのだろうか？



↑原作では語られない重大な秘密が、次々に明かされる

物語序盤の中心人物を公開！

シリーズおなじみのヤツらに加え、完全オリジナルキャラクターも多数登場する。今回は、序盤の日本編までで活躍するキャラクターを紹介しよう。

八神庵



草薙家への復讐のみを生きがいとしている、京の宿命のライバル。実力は京にもひけをとらない。

草薙京



このゲームの主人公。18歳にして「炎を操る武術」の天才で、前大会優勝チームのメンバーでもある。

矢吹真吾



前大会をきっかけに京に憧れ、弟子（パシリ？）として奮闘している。常に京と行動を共にする、よきパートナー的存在。

ユキ



京の彼女。才色兼備で運動もできるため、誰からも好かれている。面倒見がよくしっかりしていて、京よりも大人っぽい。

戦闘シーンはどうなる!?

物語の途中では、どうやら戦闘シーンが発生するらしい。システムの詳細はまだ不明だが、ひょっとしたら対戦格闘風になるのかも？

➡戦闘に突入しそうな気配を感じさせる一場面



千堂翔太



千堂三兄弟の次男。性格はムチャクチャで、見た目どおり凶暴そのもの。得意の喧嘩殺法に絶対の自信を持っているらしい。

千堂順子



一見スケ番風だが根は優しい、千堂三兄弟の長女。カマイタチのような真空をおこし、相手を攻撃する技を使用する。

千堂恭司



新キャラクター、千堂三兄弟の長兄。武道家としての腕前はかなりのものを持っている。表には出さないが、兄弟思いな男だ。

SATURN

サクラ大戦2 〜君、死にたもうことなかれ〜

●セガ・エンタープライゼス●ドラマチックアドベンチャー●98年4月4日発売予定●価格未定

続報!!

帝国華撃団出撃せよ！ 戦闘システムの詳細がついに明らかになった!!

春の発売を目指し、現在急ピッチで開発が進められている、『サクラ大戦2』。今回は、帝都を狙う悪と戦いを繰り広げる、戦闘パートの画面が初公開された。基本システムは前作と同じだが、新たな要素も導入されているようだ。



『サクラ大戦2』についてのこれまでの情報をまとめると、新キャラクター2人が登場することと、制限時間式の選択肢「LIPS」のバリエーションが増えること。この2点が明らかになっている。そして今回、作品の中で大きな比重が置かれている戦闘パートのシステムが公開されたので、さっそく紹介しよう。

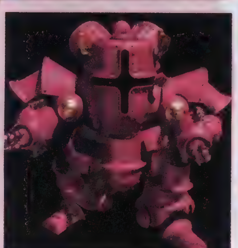
戦闘パートは、シミュレーション仕立て。隊員達が乗り込む霊子甲冑を操作して、敵の魔操機兵を撃破していく。ここらへんは前作と同じだ。しかし今回は、戦闘に入る前に作戦を選択したり、隊長命令を出して全機の基本性能を変化させることが可能となっている。前作よりも、戦術性が高くなっている感じだ。

新キャラ2人の戦闘服＆霊子甲冑を公開!!

今回から登場する、レニと織姫の戦闘服と霊子甲冑も発表された。この2人が乗り込むのは、ドイツ製の霊子甲冑「アイゼンクライト」。さくら達の「光武・改」と性能差はあるのか!?



ソレッタ・織姫





レニ・ミルヒシュトラーセ

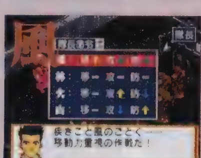




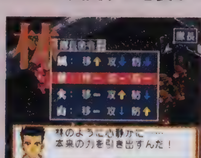
⬆ジャーマン・グレイ色がレニ機。イタリアン・レッド色が織姫機となる

「隊長命令」で全機の性能が変化

隊長である大神には、「隊長」というコマンドが用意されている。これを選択すると、全機を対象とした作戦指示を与えることが可能だ。指示は4種類あり、それぞれ全機の攻撃力や移動力がアップするなどの効力を持っている。ただしいずれも一長一短があるので、状況に応じてこまめに変更する必要がある。



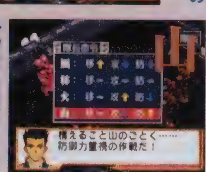
⬅「風」は、移動力がアップする



⬅「林」は、すべての能力が通常どおり



➡攻撃力を高めるなら、「火」を選ぼう

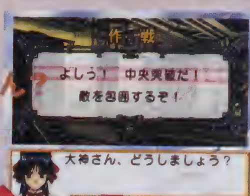


➡「山」を選ぶと、防御力が高くなる

選んだ作戦によって展開が変わる

今回は戦闘に突入するとき、プレイヤーの分身となる大神隊長が作戦を選択することが可能となっている。選んだ作戦によってマップの構成が変化する他、各機体の配置や敵機の種類も変わるので、どの作戦を選ぶのかがポイントとなる。

どーするの、大神さん？



➡隊員が作戦を提案することもある。さあ、どちらをを選ぶ……？



⬆中央突破を選ぶと、全員で敵陣に突っ込んで行く



⬅包囲すると二手に分かれて挟撃することに

戦闘パートの戦術性をアップさせる新たなシステムを導入！

Jコード076279

SATURN

EVE The Lost One

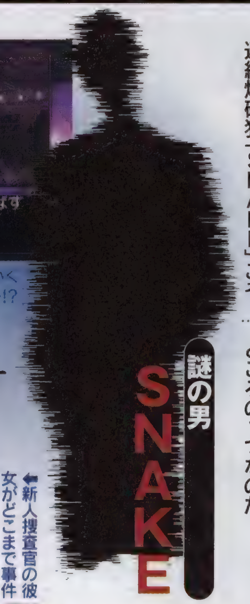
●イマディオ●マルチサイトアドベンチャー●98年3月12日予定●7800円予定

ついにリリース迫る！期待の『EVE』続編の最新情報を一挙公開!!

前作『EVE burst error』のヒットを受け、ファンの期待を一身に受ける続編『EVE The Lost One』。いよいよ発売時期が迫りつつある今回は、ここまでに判明した情報をまとめてお伝えしていこう。



前作で採用された、複数の主人公による物語が交差していくマルチサイトシステム。これは本作も同じなのだが、今回そのもう1人の主人公が明らかになった。なんと、片方の主人公・桐野杏子が追う連続爆破犯「SNAKE」こそがもう1人の主人公なのだ。片方のシナリオで犯人を追いつつ、もう一方のシナリオでは犯人となり犯行を実行していくという、斬新なスタイル。このSNAKEの正体に迫っていくというのも、本作の見どころの1つなのだ。



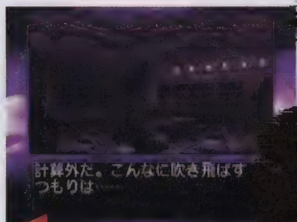
謎の男 SNAKE

もう1人の主人公はなんと連続爆破犯!?



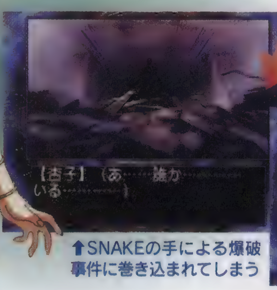
内閣調査員 桐野杏子

内閣調査員として事件を追う、桐野杏子に対するもう1人の主人公は、犯人側の謎の人物“SNAKE”なのだ！SNAKEは杏子編に登場する人物の中の誰からしいが……。プレイヤーにも正体は分からないまま物語は進むのだ。



⬆次々に爆破を行っていく彼の行動目的は一体……!?

互いに絡み合う2つのシナリオ



⬆SNAKEの手による爆破事件に巻き込まれてしまう



⬅新人捜査官の彼女がどこまで事件に迫れるか!?

新公開のキャラクターから前作との接点を探る

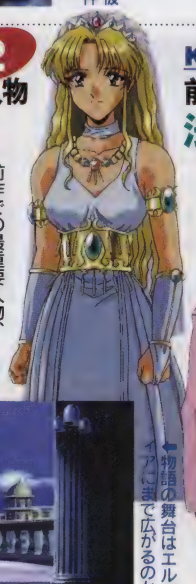
KEY PERSON 1 前作主人公 法条まりな登場



3年前に捜査官を辞めて外国に渡った後、帰国。新人捜査官の訓練を受け持つ教官として登場。杏子とのペア行動が見られるか!?

⬅3年前の辞職は失恋が原因らしいが、真相は誰も知らない

KEY PERSON 2 すべての謎の中心人物 プリシア女王



前作での最重要人物、プリシアも再登場。即位から3年、積極的に革新的な制作を打ち出すが、保守派との軋轢にエレディア国内は大きく揺れ動いていた……。

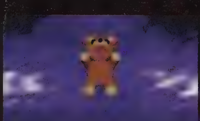
➡保守派との対立の激しく苦労の絶えない日々を送る

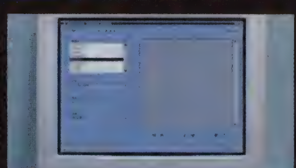


⬅物語の舞台はエルディアにまで広がるのか

“SNAKE”編の重要キャラクター サイバースペース

ゲーム中に登場するネットワーク内に存在する、架空世界。それがサイバースペースだ。SNAKE編では、このサイバースペースを通じ、更なる確信犯“ADONIS”がSNAKEにさまざまな指示を与えてくることになるのだ！ その他にも、SNAKEが犯行に必要な情報をハッキングするためにも利用されることになる。





⬆➡ADONISはクマのヌイグルミの姿でサイバースペースに登場

続報!!

Jコード076325

GAME BOY

ドラゴンクエストモンスターズ ～テリーのワンダーランド～

●エニックス●ロールプレイング●98年3月予定●4800円

仲間となるモンスター達の秘密を公開！

ゲームボーイ初の『ドラクエ』シリーズということで、早くも話題を集めているこの作品。今回は、一緒にパーティを組んで冒険することになる、モンスター達の秘密に迫ってみよう。

まず、「ねっけつかん」とか「なまけもの」といった風に、モンスターごとに性格が異なっていることが判明。性格によって、戦闘中での戦い方も変化するようだ。またモンスターには性別があり、オスとメスを配合することによって、新種のモンスターが生まれることもあるという。モンスターを育てる楽しさは、これまで以上に大きそうだ。

「星降りの夜の大会」で優勝を目指せ！



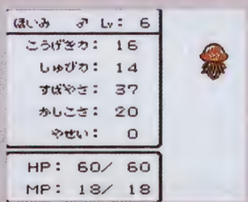
➡王様から与えられた1匹のスライムと共に旅立つことに

テリーが訪れた「タイジュのくに」では、モンスターマスター達が腕くらべする「ほしふりのよるのたいかい」が開かれようとしていた。何がなんでも優勝したい王様は、テリーにその願いを託す。こうして、テリーの仲間を求める冒険が始まった。

従来のシリーズにはない、新たなシステムを搭載!!

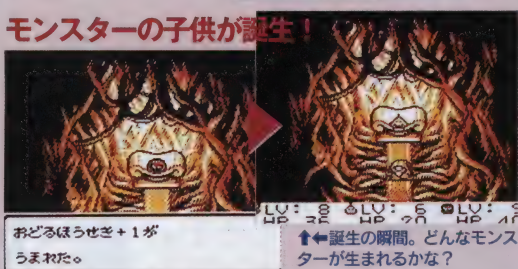
「はいごう」で新種を生み出せる

オスとメスのモンスターを配合すると、両親の個性を受け継いだモンスターが誕生。両親が覚えた呪文だけでなく、特性も引き継がれるようだ。



⬅オスとメスなら、種族が違っても配合可能

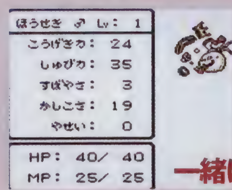
モンスターの子供が誕生！



⬆⬅誕生の瞬間。どんなモンスターが生まれるかな？

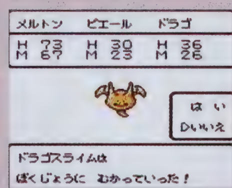
モンスター１体ごとに個性が

モンスターは１体ごとに性格が異なる他、種族によって特殊能力も違う。また各モンスターには「やせい」という値があり、高いと指示を聞きずらい？

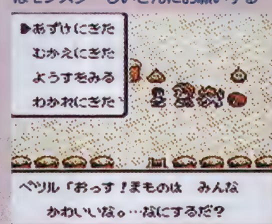


⬆「やせい」は、いっしょに旅するにつれて減少する

一緒に冒険して仲良くなろう



⬆連れて歩くことができるモンスターの数には限界がある



⬇「モンスターぼくじょう」にモンスターを預けることができる。「はいごう」はモンスターじいさんにお願いする

続報!!

Jコード078913

SATURN

新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド

●セガ・エンタープライゼス●アドベンチャー●98年3月予定●6800円

ファン待望！『鋼鉄のGF』ついに移植決定

パソコン版でファンから絶大な支持を得ていた『新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド』がこのほど、サターンに移植されることが決定した。サターンで遊べる3番目の『エヴァ』の登場ということで、夏の映画『ジ・エンド・オヴ・エヴァンゲリオン』が終わってから寂しい思いをしていたファンはもちろん、社会現象に呑まれていた人も要チェックだ！

ゲームならではの場面も！



⬆初号機のケイジで、なにやら神妙な表情で話し込むシンジとアスカ。シンジはともかく、アスカまで神妙な表情ってことは？

The endless of EVANGELION
ジ・エンドレス・オヴ・エヴァンゲリオン



夏の映画から半年以上がすぎても、なおさめやまぬ『エヴァ』人気。エンドレスの様相の熱気は、いつまで続く!?



⬆テレビや映画では、なかなか（絶対？）お目にかかれないようなワンショット。ところで、シンジが読んでいる本は何？



⬆夜、布団の中で何やら考え込むシンジ。ファンならテレビ版で何度かお目にかかったことがあるだろう

NEW CHARACTER HAS COME
またもや転校生登場!

前作『2nd Impression』に続き、今作でも、シンジたちの通う第１中学校に転校生がやってくる。彼女の名前は、霧島マナ。明るく活発な女の子で、ストーリーの鍵を握る少女のようである。



図書室で……

⬅地図を見ながら思案しているシンジとマナ



教室で……

➡授業中、マナのふとした視線に、シンジの心はドキマギするばかり



学校の外では

⬅アスカの冷やかし攻勢は使徒より手強い？

初登場

PlayStation

Jコード062391

みつめてナイト

●コナミ●純愛シミュレーション●98年3月19日予定●6800円予定

サンプル版のプレイで、期待値がさらにアップ

コナミ話題の純愛シミュレーション『みつめてナイト』。今回は待望のサンプルROMが到着し、一足早く体験プレイが行えた。この手のゲームの場合、イベントの良し悪しで面白さがガラッと変ってくるが、この辺りはさすがに二重丸のデキ。女の子の登場や各種イベントがテンポよく発生するので、一度始めると一気にプレイしてしまう面白さに満ちている。発売が待ち遠しい、入魂の一作だ。

デートパターンは豊富 場所決めに迷っちゃう



↑夏と言えばやっぱり海。他の季節では、景色が違う



↓シアター。劇内容は時期によって異なる

デート場所は、まず何カ所の地区があり、選択した地区内からさらに細かい場所を選ぶ仕組みになっている。季節限定場所などもあり、その数はとても豊富に用意されている。

多彩なイベントが続出 ゲーム序盤ではこんな出来事が!!

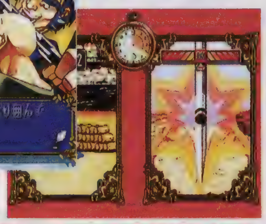
ソフィアとの出会い



↑開始直後に訪れる出会い。男なら助けよう

スポーツの祭典

↓4つのミニゲームを遊ぶことができる



一騎討ち



↑初めての戦争。そして一騎打ち。勝てば名声がアップ

ハンナとの出会い



↑運動神経抜群の彼女とは、こんな形で出会いが生まれる

さらに判明した3人の女の子

今回は、新たにこの3人の女の子を紹介しよう。それぞれタイプの違う彼女達。一体、どんな出会いが待っているのかな？



クレア・マジョラム
騎士養成所の教官・ヤング大尉の妻。27歳の、落ち着いた雰囲気を持った大人の女性。

テディー・アデレード
国立病院に勤務する看護婦。迷信深いところがあり、ちょっと生真面目すぎる性格。

キャロル・パレッキー
明るさ満点のウエイトレス。楽しいことが大好きで、とにかくよく笑う。

続報!!

PlayStation

Jコード029335

ツインビーRPG

●コナミ●ロールプレイング●98年3月26日予定●5800円予定

第一印象は、期待以上ににぎやか！

ロールプレイングに生まれ変わり、ファンの期待を集めている『ツインビーRPG』。今回、物語序盤をプレイ可能なサンプルを入手したので、新情報をお届けしよう。本作の主人公はライトではなく、現実の世界から呼び出された君。その主人公がツインビーに乗り込み、行方不明になったライト達を捜しに出かける……、序盤のストーリーはこんなところだ。

プレイして感じたのは、やっぱり『ツインビー』だなあということ。キャラクターや背景グラフィックが非常にほのぼのしていて、妙にウキウキする。さらに、にぎやかな演出が満載で、視覚的に十分楽しませてくれる内容だ。（画面は開発中のものです）

CHECK 1 視点グリグリ 3Dフィールド

画面の隅々まで、完全3Dで構成されている。フィールドは山あり谷ありの地形を、ただ歩き回るだけでも楽しいのだ。



↑こんな視点で街を歩くと、本当にその場所に入り込んだ気がする

↓うろついている敵に近寄ると、フィールド上で戦闘に突入



CHECK 2 仕掛けが満載 白熱のバトル

戦闘はセミリアルタイム制で行われ、緊迫感は十分。『ツインビー』ならではの派手な演出も、バッチリ用意されているぞ。

↓おなじみの協力攻撃が健在なのも、ファンには嬉しいところ





↑キャラクターの個性がたっぷりの特殊攻撃、ベルパワー

中心人物の少年少女を紹介



主人公
←どんぶり島の危機に、現実世界から呼び出された今回の主人公

モルテ＆フィーレン
←主人公の前にたびたび現れる、謎の少女2人組。超能力を使う

パステル
←いつも明るい、ヒロイン的存在の元気娘。ウィンビーに騎乗

ミント
↑グインビーのパートナー・やけにかわいらしい赤ん坊

ライト
↑本来のツインビー騎乗者だが、序盤に行方不明に

RPG初！アナログコントローラーに対応



➡攻撃されるとシビれるなど、振動機能にも対応

「アナログコントローラー・デュアルショック」を使用すれば、3Dフィールドをスムーズに移動できる。本作をプレイするときは、ぜひともこれで！

続報!!

Jコード077348

SATURN

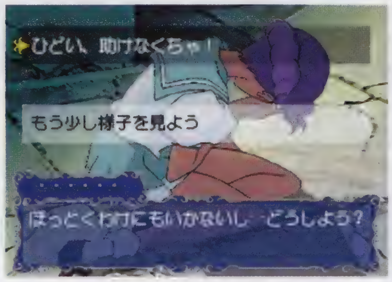
少女革命ウテナ（仮）

●セガ・エンタープライゼス●アドベンチャー●98年春予定●価格未定

初登場

あの人気アニメがついにゲーム化される！

昨年放映され、大人気のうちに幕を閉じたアニメ『少女革命ウテナ』のゲーム化が進行中。ストーリーはオリジナルシナリオで、オープニング他新作アニメーションも用意されている。気になるゲーム内容は、アドベンチャーであるという以外、まだ詳細は不明。今後の情報に期待しよう。



➡選択肢によってストーリーは分岐。出会う人物も変化する

新たなるデュエリスト登場！「世界を革命する力」は誰の手に…

アニメ本編と同じく、薔薇の花嫁と呼ばれる少女を賭けた戦いに、謎めいた雰囲気の新キャラクターも登場。果たして本作ではどんな物語が繰り広げられるのか……。



三条院千種

ゲームオリジナルの新キャラクター。ウテナ達と同じ鳳学園に通う17歳の少女。西園寺莢一を破るほどのフェンシングの名手だ。彼女もまた、薔薇の花嫁を賭けて天上ウテナとの決闘に臨む。



天上ウテナ

アニメ本編の主人公だが、このゲームにおいては登場人物の1人。「薔薇の花嫁」こと姫宮アンシーとエンゲージしており、この争いに巻き込まれているのだが……。

1人の転校生として物語に参加!! プレイヤーの行動で生徒会が分裂!?

本作の主人公は、鳳学園に転校してきた少女。プレイヤーの行動いかんで生徒会が二手に別れ、お互いが剣を交えることに……!?



有栖川樹璃

➡フェンシング部部長代理にして生徒会役員。容姿端麗にして成績優秀。剣の腕も随一だ



西園寺莢一

桐生冬芽

⬅（上段）生徒会副会長。ウテナに敗れてしまい薔薇の花嫁を失った。元・剣道部主将。
（下段）生徒会会長。女生徒の人気を一身に集める、プレイボーイとしても有名



薫幹

➡生徒会執行部員。中等部1年にして大学のカリキュラムをこなす天才。常にストップウォッチを携帯する

Jコード077330

SATURN

ドラゴンフォースII～神去りし大地に～

●セガ・エンタープライゼス●シミュレーションRPG●98年3月予定●5800円

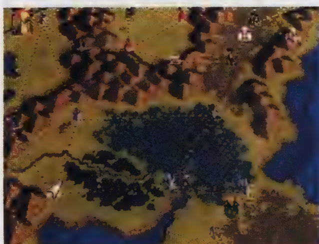
続報!!

待望のゲーム画面と新システムの一部を紹介！

先頃発売が発表され、ファンの期待を集めている『ドラゴンフォースII』。今回は、新たに判明した情報をお届けしよう。まず、本作ではマルチシナリオが採用され、主人公ごとにまったく違った物語が用意される。また、戦闘シーンが大幅に改良される他、副官、研究所、ダンジョンなどの新要素が、盛りだくさんに詰め込まれるとのことだ。詳細はさらなる続報を待て！



新着画面をドドッと公開!!



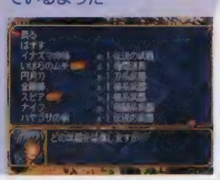
⬅フィールドマップのスクロールと圧縮がスムーズになり、一段とプレイが快適になる



⬇各武将が持つ派手な必殺技は本作でも健在。当然、その種類も増えているに違いない







⬅⬇新しい内政画面。見やすい上に、操作性もアップしているようだ

豪華声優陣の起用でキャラがしゃべる！



➡戦闘シーンの武将の会話も声が出ると嬉しいね？

なんと『II』では、ほとんどのイベントでキャラクターがしゃべるようになる。声優陣には、折笠愛や三石琴乃、氷上恭子などの実力派が勢ぞろいで、君主や武将への感情移入度をグンと高めてくれそうだ。

新ゴチャキャラバトルに注目！

『II』の拡大戦闘では、2種類の部隊を混合して配置することができる。前作で好評だったお手軽感はそのままに、より高度な戦術性を楽しめるようになるのだ。



⬅後方に弓兵を配置して援護させ、前方に布陣した槍部隊で突撃、なんてことも可能。戦闘ごとにしっかりした作戦が要求される



➡ビジュアルももちろん、格段に迫力が増している！



COMING SOON!!

Jコード078794

SATURN

ルームメイト3～涼子風の輝く朝に～

●データム・ポリスター●リアルタイムシミュレーション●98年春予定●5800円予定

初登場

ルームメイト最新作・井上涼子3部作完結!!

リアルタイムで女の子と付き合うソフト『ルームメイト』の最新作の情報をキャッチ。今作はいままでの主人公、井上涼子の3部作の完結編となるシナリオだ。果たしてどんな結末が待っているのか……。



⬆ゲームのシステムは、前作『サマーバケーション』を踏襲している

「井上涼子」完結編!! 高校卒業までの1ヵ月



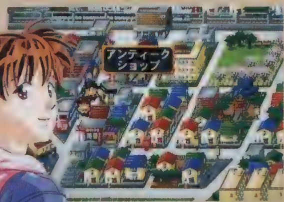
今回のストーリーでは、2月13日からの1ヵ月を過ごすことになる。大学受験のピリピリした時期、そして合格発表に卒業式……。不安定に揺れ動く時期の彼女を見守っていくのだ。



⬆精神的な悩みが多い時期の彼女とどう付き合っていくのか……

付き合い方が変わる3つの新システム

ゲームの流れは前作と同じだが、今までになかったいくつかのシステムも導入。よりいろいろな方法でコミュニケーションが取れるようになった。またこれ以外にもミニイベントなどが追加の予定だ。





POINT 1 Pメールのやりとり

今回はPHSによるPメールでのやり取りが発生する。涼子が外出中の場合に、向こうからメッセージが入ってきたりするのだ。

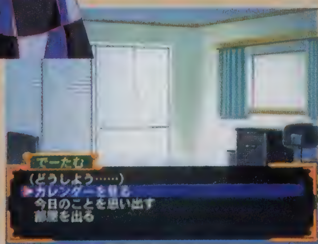


POINT 2 任意に外出が可能

デート以外での、日常的な外出が可能となった。涼子を誘って街へ繰り出すことができるのだ。ただし、場合によっては断わられることも…!?

POINT 3 カレンダーを参照できる

自室で日付をチェックすることができる。プレイ期間が1ヵ月と長めなので、カレンダーでイベントを確認できるのはありがたい。



Jコード056359 (SS) 056367 (PS)

PlayStation SATRUN

英雄志願 Gal Act Heroism

●マイクロキャビン●RPG●98年春予定●6800円

続報!!

ロムからゲーム内容とプレイ感をお届け！

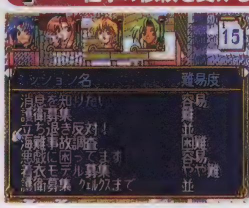
昨年9月に紹介した、パソコンからの移植作『英雄志願』。長らく続報がなかったが、今回ようやくサンプルロムが到着したので、ゲーム概要とプレイの感触をお伝えしよう。このゲームは、一般的なロールプレイングとは少し変わった内容になっている。一定期間内に、ショートシナリオを何本もこなしていくことが目的だ。難解な謎解きや凝ったシステムはなく、お手軽な感覚でプレイできる。さらに、キャラクターは女の子が中心で、ゲーム中にはユーモアが満載。とことんコミカルなノリで、リラックスしながら遊びたい作品と言える。

SYSTEM CHECK ゲームの進め方はプレイヤー次第！

これがフリーシナリオシステムの流れだ

このゲームでは、依頼を受けるという形で、さまざまなフリーシナリオがスタートする仕組みになっている。用意されているシナリオは全部で15本あり、そのすべてをプレイするかどうかはプレイヤーの自由だ。それでは、ゲームの流れを簡単に追ってみよう。

1 仕事の依頼を受ける



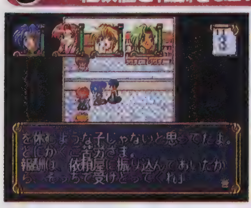
⬅依頼には難易度が設定されているので、よく選んでから引き受けよう

2 いざ冒険に出発



⬅冒険では戦闘が発生。街で特殊能力を身につけておくのを忘れずに

3 経験値と報酬をGET



⬅見事依頼を達成したらお金がもらえ、好きな能力を上げることができる

エンディングはなんと40種類以上

女の子達の能力値をどう上げていくかで、エンディングが大きく変わる。例えば、知識を重点的に上げると「冒険者養成学校の教師」になるのだ。



➡どんなものが用意されているのか、ぜひすべて見てみたい

ストリート&キャラクター紹介 「英雄」を夢見る女の子達の行く末は？

主人公は、冒険者養成学校に入学した3人の女の子。2年半の講習を終えた彼女達は、残りの半年で依頼されるシナリオをこなしていく。そして、ライバルの同級生達と競い合いながら英雄を目指すのだ。



➡親分肌なリーダー格のサムライ娘

⬅ワガママで守銭奴なハーフエルフの女の子

⬅メカや発明が大好きな少女。甘えん坊だ

⬅他の3人の監視役を務める小さな妖精

Jコード078298

Play Station

C・A・R・T WORLD SERIES

●SCEI●レース●98年4月上旬予定●価格未定

初登場

インディカーの醍醐味を集約したレース登場

アメリカの人気モータースポーツの1つで、日本でもついに開催が決定したインディカーレース。テクニックと度胸が試されるその耐久レースが、本格的な作りの3Dカーレースになって登場する。

このレースではインディカーレース特有の時速400kmのスピード感と、リアルで豪快な走りが体感できる。特にオーバルコースは抜き所が少ないため、順位を上げるためのし烈な戦いが味わえるはず。どこまで本物の操作感を再現するか続報が楽しみだ。

インディカーならではの3タイプのコースを用意

インディカーと言われてまず頭に浮かぶオーバルコースを始め、普通のサーキット型のテクニカルなものまで3タイプで競う。クラッシュ覚悟で走る、インディカーに相応しいコースばかりのようだ。



➡4つのカーブと直線で作られたオーバルコースは抜き所が多い

リアルなマシン挙動





⬅本物に近いレスポンスと操作感覚でレースに挑戦できそうだ





⬆レース画面はとてもキレイ。実在のコースを基に作られている



⬆ピットでは、作業の進行をインジケーターが表示するようだ



⬆強引な走りはクラッシュに繋がる。この緊張感がたまらない



⬆順位を大きく左右する、セッティング項目も細かく設定できるようだ

インディカーの走りを再現! 本物と同じ興奮が体験できる

インディカーはほぼ同じ性能のマシンで競うため、セッティングや強引な走り、ピットに入るかどうかの駆け引きなどが重要だ。そんなレースの醍醐味を、すべてにおいて細かく、ハイクオリティの画面で再現している。

Jコード077453

Play Station

「組み立てバトルくっつけっと」

●テクノソフト●バトルシミュレーション●97年3月12日●5800円予定

初登場

コミカルパーツをとっかえ戦う新機軸が登場

キャラクターを一歩ずつ動かすシミュレーション的な要素と、必殺技や魔法攻撃で戦う対戦格闘をミックスしたような、異色のゲーム。今回は基本的な攻撃方法と、そのヘンテコなパーツの情報を紹介していこう。見てのとおり、パーツはかなり奇妙で、そしてコミカル。8つまで同時に装着でき、ゴテゴテの珍キャラクターを作ったりもできる。果たしてどのように戦うのか、追加情報に注目したい。

強力な攻撃を繰り出すためには?

必殺 物理攻撃の必殺技を使うときは、選択後現れる「アタックゲージ」のレベルによって攻撃力が変化する。数字とゲージに分かれているが、数字が5～1の間で、ゲージが一回転に限りなく近いとき、最大の攻撃力で繰り出せるようだ。

魔法 魔法の必殺技を使う場合は、選択した後に「アタックゲージ」が表示される。ここで、指定されたコマンドを正確に入力することで、相手に大ダメージを与えられるのだ。

魔 コマンド命



⬇ヒットポイントを回復する魔法。心なしか気持ちよさそうだ



⬆冷気を飛ばして攻撃するヒエルーンという魔法。コミカルな矢印型

必 ゲージ命



⬅剣を装備させることで使える必殺技、4れんぎり。名前からして、マックスで使えばかなりのダメージがありそう

ヤカン



⬇頭の上にノっけて使うようだが、何の役に立つ?

世にも奇妙な組み立てパーツ

ここに紹介したモノはほんのわずか。数百種類ある中には、これ以上に珍妙なものも。とにかく常識を無視したものばかり。

きのこ



⬇これも、頭上に生やす(?)モノらしいが、効果不明

じゅず



⬆首にかける、のが普通の使い方。振り回して攻撃とか?

ドリル



⬇鋭い先で突き、ねじ込む。この武器はけっこうマトモ

シルクハット



⬇これは、とりあえず頭を保護するというのは分かるが?

COMING SOON!!

Jコード078531

PlayStation

フェイバリット・ディア

●NECインターチャネル●シミュレーション●発売日未定●価格未定

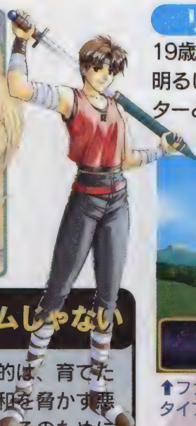
初登場

育成に燃えるも戦略に賭けるもキミ次第だ！

天使となって、インフォスと呼ばれる地上界を救うために勇者を見つけ出し、彼らを使って平和を脅かす悪を打ち破るのが目的。物語の内容は割と平凡な感じだが、『フェイバリット・ディア』は、奥が深い。このゲームは、育成、戦略、ロールプレイングの3つのジャンルが複合されたシミュレーションゲームと言っていいだろう。プレイヤーは、お気に入りの勇者を集めて、純粋に育成ゲームとして楽しむも良し、どんどん勇者を組み替えていき、戦略ゲームとして楽しむも良し。勇者の組み合わせによってイベントも変わるので、1度で飽きが来ることはない。



➡天使のイメージはこんな感じだ。プレイヤーも清い心でプレイすべし



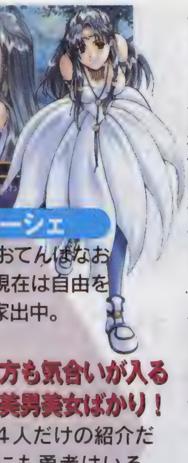
リュドラル

19歳。正義感溢れる明るい少年。モンスターと会話もできる。



⬆ファンタジーものでは主人公の王道タイプだが、キミならどうする？





アーシェ

18歳。おてんばなお姫様。現在は自由を求めて家出中。

育てる方も気合いが入る 勇者は美男美女ばかり！

今回は4人だけの紹介だが、他にも勇者はいる。好みのタイプ、いるかな？



➡男勝りとは言っても、やっぱり女性。笑顔はかわいい



シーヴァス

23歳。わがままなプレイボーイ。しかし剣の腕前は確かだ。



フィアナ

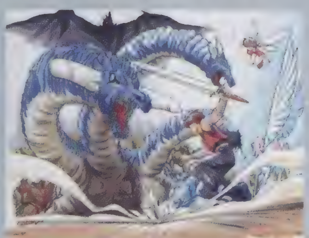
22歳。およそ女らしくない、男勝りで勝ち気な賞金稼ぎ。



⬆少女漫画からそのまま飛び出してきたような、メルヘンチックな世界

単なる育成ゲームじゃない

このゲームの最終目的は、育てた勇者達を使って、平和を脅かす悪をやっつけることだ。そのためには、どう育てるかだけではなく、育てた勇者たちを『駒』に見立て、どう使うかなど、プレイヤーの戦略性も問われることになるぞ！



⬆ファンタジーテイストあふれる1場面。誰を主人公にするかはプレイヤー次第

Jコード075892

PlayStation

金田一少年の事件簿～地獄遊園地殺人事件～

●講談社●推理アドベンチャー●98年3月26日●6800円予定

続報!!

『金田一』新作第2報！新システムが追加!?

先々月号の情報に引き続き、今回は冒頭のストーリーを中心にお伝えしていこう。今回の事件は、とあるテーマパークの開園イベントで発生する。なんとアトラクションの最中に、頭部を失った真新しい死体が発見されたのだ！ その衝撃も冷めぬ中、さらには謎の人物から爆破予告の電話が……。この爆破を食い止め、すべての謎を解き明かすのが今回の目的というわけだ。果たして限られた時間内で見事に解決できるか!?



⬅プロローグでの幸せな一幕。この後に惨劇が発生しようとは……

今度の舞台は遊園地!! アトラクションが殺人現場に…!?

楽しいアトラクションが、この事件では殺人に利用されてしまうのだ……。犯人はどのアトラクションを爆破するのか、そして殺人を食い止める手掛かりは、一体どこに？



ミラーハウス

⬆入れば迷うことは必至

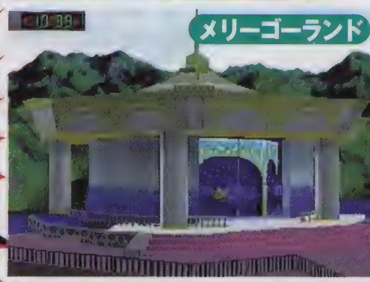


シンボルタワー

⬅その名のとおりテーマパークの中心となる建物だが……



⬅予告どおり、第一の爆破が行われた!? この狂気に打ち勝てるか!!



メリーゴーランド

⬆動力としては強力なモーターが使われている。これが殺人に利用されるのだろうか!?

新たに判明したゲームシステムをチェック！

1 ゲーム進行はリアルタイム

今回はリアルタイムでゲームが進行。犯人が予告した時間内に謎を解かねばならないのだ。



⬅画面左上に時刻が表示。破滅の時は近づく

2 マルチシナリオ採用 !!

プレイヤーの行動によってシナリオが分岐。下手をすると、犯人の行動や事件のトリックまで変化してしまう!? 詳しくはまだ不明だが、かなりのボリュームが用意されていそう。

3 前作で好評のシステムも

ゲームオーバー、またはクリアした後にプレイヤーの名探偵度を教えてくれる「探偵ポイント」システムは今作でも健在。さらには探偵手帳もリニューアル！いつでも役立ちます。

Jコード077399

Play Station

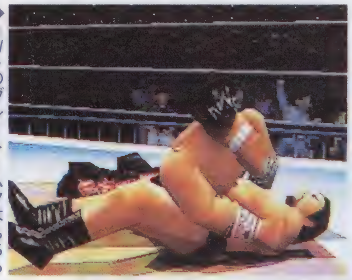
新日本プロレスリング 闘魂烈伝3

●トミー●プロレス●98年3月予定●価格未定

続報!!

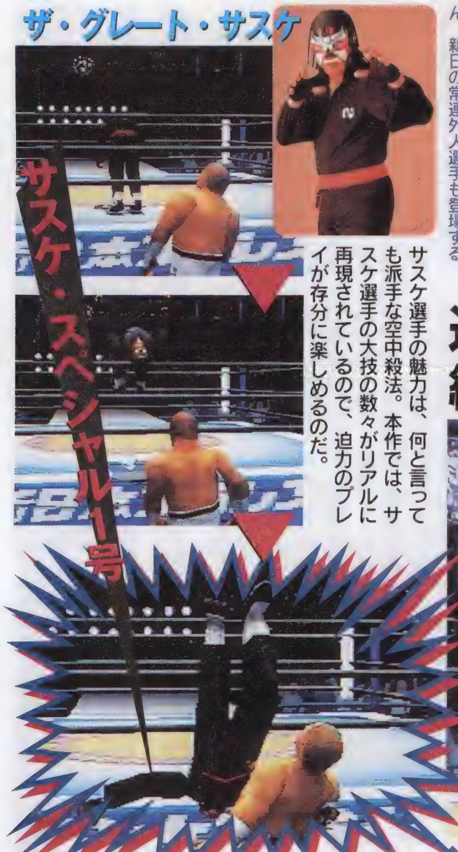
新日マットに他団体選手の参戦が決定！

リアルな動きと、豊富な技の種類で人気の『闘魂烈伝』シリーズ。その最新作がついに登場する。新日マットを席巻しているnWo軍団や、元柔道世界王者・小川直也の参戦は以前に紹介したとおりだが、他団体からの参戦も決定。なんと、みちのくプロレスのトップレスラー3人が登場するのだ。いずれも空中殺法が魅力の選手ばかり。前作よりも派手な試合が楽しめそうだ。



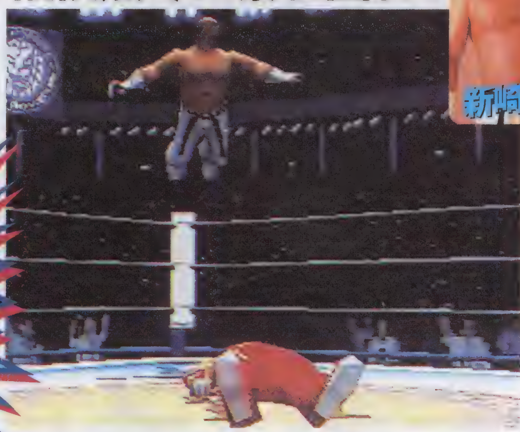
➡nWoのグレート・ムタはもちろん、新日の常連外人選手も登場する

ザ・グレート・サスケ



サスケ選手の魅力は、何と言っても派手な空中殺法。本作では、サスケ選手の大技の数々がリアルに再現されているので、迫力のプレイが存分に楽しめるのだ。

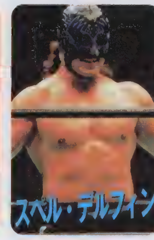
迫力の空中殺法で縦横無尽に暴れ回れ！



⬆新崎人生の豪快なダイビング・ヘッドバッドが炸裂！



新崎人生



スペル・デルフィン

東北のルチャ軍団 みちのくプロレス

ルチャリブレと呼ばれるメキシコ特有の派手なプロレスで人気の団体。岩手県をフランチャイズにし、東北地方で巡業を続けている。代表のサスケ選手を筆頭に、お遍路スタイルの新崎選手や多彩なテクニックが魅力のデルフィン選手など、個性的なレスラーが多い。

Jコード071285

Play Station

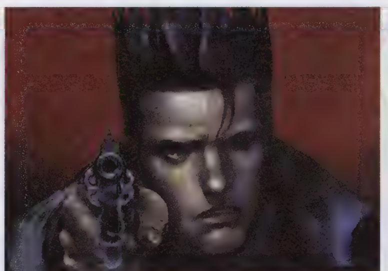
探偵神宮寺三郎 夢の終わりに

●データイースト●ハードボイルドアドベンチャー●98年4月23日予定●5800円

初登場

前作より1年、東京の闇にあの男の姿再び…

ハードボイルド、ミステリー、そんな言葉が最もよく似合う、『探偵神宮寺三郎』シリーズの最新作がいよいよ登場だ。しかも、シリーズ開始以来10年目に突入するというから息が長い。人気の秘密はやはり、練り込まれたストーリー、多彩な展開、そして魅力あふれるキャラクター陣だろう。最新作ももちろん、プレイヤーに、思わず手に汗を握らせてしまうような緊迫感あふれるストーリーになるに違いない。



➡寺田克也氏によるイメージイラスト。まさにハードボイルドの世界！

アイテムを使いこなせ！

捜査の基本は、情報を集めることだ。しかし、このご時世、常に連絡が取れることも重要。神宮寺も携帯電話を使いこなすぞ！

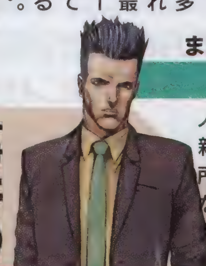


⬅重要な役割を果たす携帯電話。短縮ダイヤルもできる。リアルに使え



➡捜査の基本中の基本？集めた情報は常に手帳に記録されていく

4人のキャラが謎に挑む…事件の謎は深い…



まさに現代の「強い男」

神宮寺三郎

人種の坩堝と化した、新宿・歌舞伎町に事務所を構える。シャープな頭脳と大胆な行動力、そして優しさまでも兼ね備えた探偵。



待望の新キャラ発表！

永田美貴

19歳。浪人生活が確定した予備校生。ストーリー上での役割は未だ不明だが、神宮寺たちと共に捜査に参加するということは…？



神宮寺を支える助手

御苑洋子

アメリカ留学中に、ある事件に巻き込まれたことがきっかけで神宮寺と出会い、帰国後、そのまま彼の探偵事務所の助手になった。



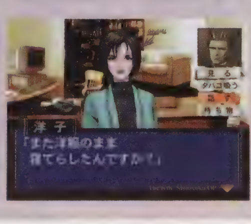
頼れる大ベテラン刑事

熊野参造

55歳。30年間捜査畑一筋に勤務してきた、新宿淀川署の刑事。昔ながらの職人気質で人情家。目下の悩みは定年退職が近いことか。

視点を変えてみると…

前作より採用されているザッピングシステムは今作でも健在。違うキャラクターの視点からプレイすれば、事件の謎に早く近づける？



➡視点を変えて見れば事件の見方も変わるかも

COMING SOON!!

Jコード075973

Play Station

サラブレッドブリーダー 世界制覇編

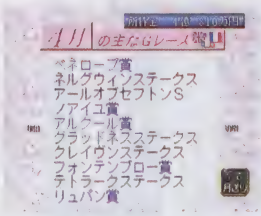
●ヘクト●競走馬育成シミュレーション●98年4月23日●6800円

続報!!

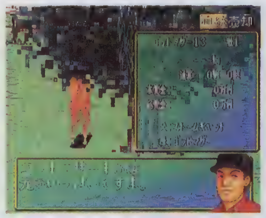
血統は今まで以上に奥の深いものに!

競馬ファンにとっては発売が待ち遠しい『サラブレッドブリーダー』の最新作。今回は開発版のロムがプレイできたので、その感想をメインに。

今作の売りになっているのは、日本、アメリカ、ヨーロッパで好きなようにプレイができること。やってみた感じ、これは従来にない新鮮な感覚を与えてくれた。遠征だけでなく、繁殖牝馬を輸出（もしくは輸入）したりして、海外の血統を自由に取り入れることも可能になっている。こういった血統操作がかなり幅広いため、長い年数のプレイにも煮詰まってしまうようなことはなさそうだ。



⬆海外を拠点にすると、知らないレースがたくさん出てくる

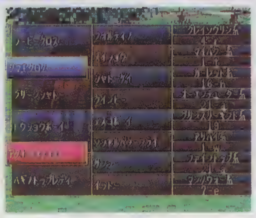


⬆レースシーン以外にも、ポリゴンはふんだんに使用されている

血統 ファミリーナンバーを採用

血統表記は2代前まででストップ。3代前以前は、2代前の父方の系統と母方のファミリーナンバーで表記されている。ちなみにファミリーナンバーは、左の写真にある21−aなどの記号のこと。これはその一族を記号化したもので、系統という大きな枠で思考できるようにしたものだ



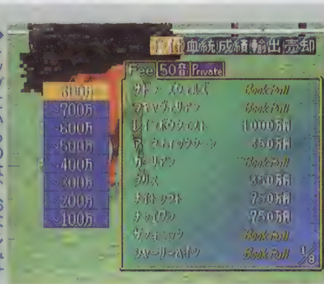


⬆➡ごちゃごちゃしていないので、慣れれば分かりやすい。馬の能力もグラフで表示されるので、配合のときに重宝する

拠点が海外なら当然種牡馬も外国馬

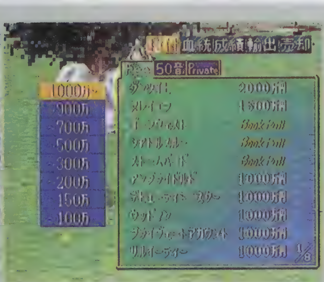
海外で生産を行うとなれば、当然ながら種牡馬もすべて外国馬になってくる。知らない馬も数多いが、中にはジャパンカップなどに来日した馬も登録されている。血統的にも興味ある馬が多いので、チェックが必要だ。

アメリカの種牡馬



➡トップにいるのは、おなじみサドラーズウェルズ

ヨーロッパの種牡馬



➡ダンチヒを始め、ヌレイエフ、ウッドマンなど有名馬がひしめく

Jコード077941

Play Station

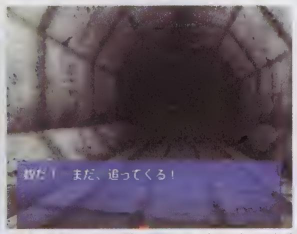
ダークメサイア

●アトラス●インタラクティブホラーアドベンチャー●発売日未定●価格未定

続報!!

パートナーの存在が新感覚のホラーゲーム!

流行のホラーアドベンチャーに、新しいタイプの作品が登場する。タイトル名は『ダークメサイア』。世紀末の東京の地下に広がる、都市構造体を舞台にした作品だ。武器を持たない無力な主人公が、パートナーと協力しながらトラップや謎の生命体から逃げ回る、というのがゲームの内容。このパートナーという概念が、従来の作品にはない新鮮な面白味を味あわせてくれそうだ。また、どのような演出で恐怖を体験させてくれるのか、その部分にも大いに期待がかかる。（画面は開発中のもの）



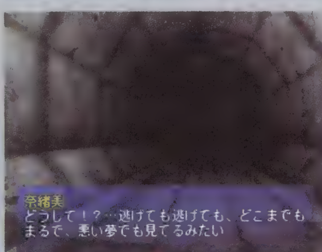
⬆主人公はただ逃げ回ることしかできない。それだけで、手に汗を握りそう



➡アイテムの使用法が重要になるらしいが、ヘッドホンなんて一体何に?

『ダークメサイア』最大のポイント パートナーシステムって何?

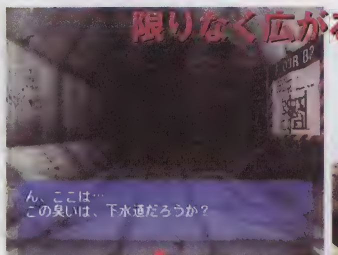
ゲームに深く影響してくるのが、パートナーの存在。彼らは数人登場し、攻撃オプションなどで主人公を守ってくれる。だが中には、さらなる窮地へと追い込む者もいるらしい……?



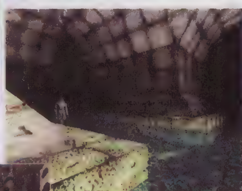
⬆各パートナーにどう接触するかで、ストーリー・エンディングが変化する

限りなく広がる巨大な地下都市の一部を紹介!

大都市に広がる地下都市構造体という重厚な世界観がウリとなるこのゲーム。これらの画面写真から、満ちあふれるダークな雰囲気を感じ取ろう!



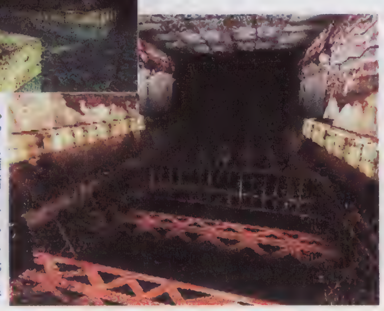
⬇階段があるところを見ると、マップは何層も分かれるのかも



⬅ここはやはり下水道なのか? いかにも現実でもありそうな場所だけに、恐怖感がリアルに伝わってくる

薄暗い立体空間が恐怖感をあおり立てる





➡常に薄暗く、少し先までしか視界がきかないようだ

Jコード067211

PlayStation

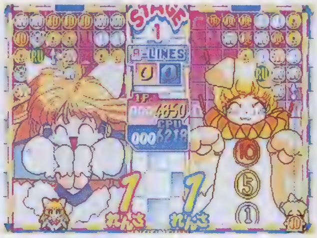
マネーアイドル・エクスチェンジャー

●アテナ●両替アクションパズル●98年予定●5800円予定

新要素も加わり賑やかさ倍増！アーケードで人気のタイトル登場

昨年、アーケードでリリースされた落下型パズルがプレイステーションで登場する。コインを落下させて並べ、両替できる金額で揃えて消していくというユニークなルールが特徴。単純だが、はまってしまうシステムだ。ストーリーモードの追加がなされており、キャラクターの魅力もさらに堪能できそう。


↑ストーリーモードではさくらとあさひの2人分の物語が楽しめるのだ


↑キャラクターデザインは人気の石田敦子。ファンなら見逃せないところ

続報!!

Jコード064653

PlayStation

メビウスリンク3D

●伊藤忠商事●シミュレーション●98年3月予定●5800円

コンシューマ初移植！ハードSF艦隊戦の名作がついにPSで登場

戦艦や駆逐艦で編成される艦隊を指揮し、銀河宇宙で戦いを繰り広げる艦隊シミュレーション。パソコンからの移植作で、広大な3D空間が高い戦略性を味わせてくれるゲーム性になっている。また、アニメーションパターンの増加など、オリジナルの演出が追加されるらしい。


↑フィールドは2Dのマップをいくつも重ねた感じで、操作に戸惑うことはない


↑司令官はすべて女性だが、連邦軍と帝国軍の戦争を描いた極めてシリアスな内容

初登場

Jコード078379

PlayStation

BASSFISSHERMAN

●サミー●ルアーフィッシングシミュレーション●98年4月23日予定●5800円予定

徹底した取材で、アメリカンバスフィッシングの醍醐味を完全再現！

昨年パソコンで発売されたバスフィッシングシミュレーションを、プレイステーションに移植。本作では、1ケ月に及ぶ取材と最新のデータをもって、アメリカの2大人気湖が新たにシミュレートされている。本場の醍醐味を本格的に体験できるとあって、バスフィッシングファンは要チェックだ。


↑ライン表示システムで、プレイヤー視点でのリアルな臨場感を演出してくれる



↑3つの大会予選を勝ち抜き、最終的にトーナメントで優勝することが目的

初登場

Jコード076503

PlayStation

ロストソード ～失われた聖剣～

●イマジニア●アクション●98年3月12日●5800円

かつてない壮大なスケールを予感させるアクションアドベンチャー！

近未来都市を舞台にした、SF色たっぷりのアクションアドベンチャーが登場する。100人以上のキャラクターや150個を越すアイテム、さらにパズル的な謎解きが満載というボリュームある内容になるらしい。ズッシリ手応えのあるプレイ感が期待できそうだ。（画面は開発中のもの）


↑アイテムを合成して呪文を唱えるといった、目新しいシステムが採用される


↑戦闘では多彩なコマンド技が用意され、アクション部分だけでも十分楽しめそう

初登場

Jコード073083

PlayStation

東京魔人学園剣風帖

●アスミック●アドベンチャー●98年春予定●価格未定

サウンドノベルのように読みながら楽しむ新感覚アドベンチャー登場！

ページをめくるようにテキストを読みながら進めていくアドベンチャー。会話の途中で喜怒哀楽を選択するシステムがあり、それによって物語が展開していく。同時に、自分に対する相手の感情も変化していくというのもポイント。シミュレーション的な要素も含まれているので、幅広く楽しめそうだ。


↑登場人物との会話中に感情ウィンドウが現れたら、8つの感情の中から選択する


↑物語の展開によっては戦闘シーンも発生する。この勝敗がストーリーを左右する

初登場

Jコード078387

SATURN

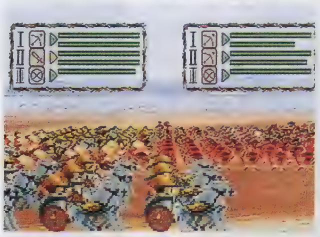
ナイル河の夜明け

●パックインソフト●都市開発型歴史シミュレーション●98年3月5日●6800円予定

子供の頃の夢（？）だった「世界征服」ができちゃうゲームの登場だ！

エジプト文明を繁栄させることを目的としたゲームが登場する。従来の都市開発型シミュレーションとは一味違い、相手国と戦って領土を征服したり、属国の領地を開発するなど、その内容は、まさに「国家運営シミュレーション」とでも言うべきもの。歴史ファンも都市開発マニアも期待モノの1本だろう。


↑敵国からの侵略にも備えなければならないので、都市開発には慎重な計画が大事だ


↑敵国との、領土をめぐっての激しい攻防。敵国を占領し、属国にしてしまえ！

初登場

COMING SOON!!

Jコード077801

Play Station

続 初恋物語～修学旅行～

●徳間書店 インターメディア・カンパニー●初恋育成シミュレーション
●98年3月予定●価格未定

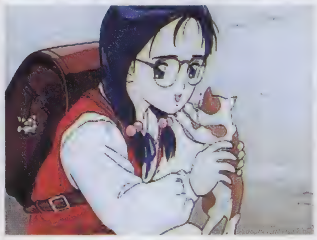
初登場

甘く切ない初恋を何度も体験できるあの恋愛シミュレーションが復活！

初恋特有の淡い気持ちが体験できると好評だった作品が、パワーアップして登場。小、中、高、大学時代に登場する女の子達との初恋を実らせるのが目標だ。イベントが豊富で、ストーリーにのめり込めるようになっているのが特徴。行動次第で相手の好感度が上下し、エンディングも変化するのだ。



⬆キャラクターデザインは、テレビアニメ『吸血姫美夕』の垣野内成美氏が担当



⬆オープニングやイベントシーンでは、美しいアニメーションが見られるのだ

Jコード069281

Play Station

DEAD OR ALIVE

●テクモ●3D対戦格闘
●98年3月予定●価格未定

初登場

アツい技の駆け引きと揺れる乳。話題の対戦格闘がPSでも登場！

アーケードで好評を博した対戦格闘、『DEAD OR ALIVE』のプレイステーション版がリリースされる。移植作業は、アーケード版を開発したスタッフ陣が担当。つかみ技と打撃技、投げ技を使い分けるという独特のシステムや、たわわに揺れる女性キャラクターの胸も完全再現される模様だ。



⬆女性の胸に目が行きがちだが、ゲームとしての完成度が高く、ファンも多い



⬆プレイステーション版オリジナルの要素が入るのかどうかは、現在のところ不明

Jコード067369

SATURN

SEGA AGES／ファンタシースターコレクション

●セガ・エンタープライゼス●ロールプレイング
●98年3月予定●4800円

初登場

懐かしの、SFロールプレイングが4作まとめてパックイン！

マスターシステム、及びメガドライブで発売されたRPGシリーズ4作品が、1枚のソフトとして完全復刻される。しかも、当時ユーザーから不満点として挙がっていた移動スピードなども改良されるとのこと。この他、設定資料集なども収録されており、ファンは要チェックだ。



⬆シリーズ第1作。当時、SF世界を舞台に女の子が活躍する物語は珍しかった



⬆『II』、『III』の移動速度を速くできる。当時不満のあった人もこれでOK！

Jコード078956

Play Station

みどりのマキバオー ～黒い稲妻 白い奇跡～

●アクセラ●アクション・アドベンチャー
●98年3月予定●5800円予定

初登場

んあ～、白い奇跡ミドリマキバオーがPSに出走決定なのね！

昨年アニメにもなった、週刊少年ジャンプの人気漫画『みどりのマキバオー』のゲームが今春に登場する。ゲームは、物語を進めるアドベンチャー、主人公のたれ蔵を育てる育成、ライバルの競走馬と競うレースの3パートで構成。原作の物語にそって、各レースを勝ち抜き進めていくのだ。



⬆物語はオリジナルを忠実に再現。アニメ版のカットを使用して、話を綴っていく



⬆トレーニングしたたれ蔵をレースに出走。展開によってイベントカットが挿入される

Jコード077992

Play Station

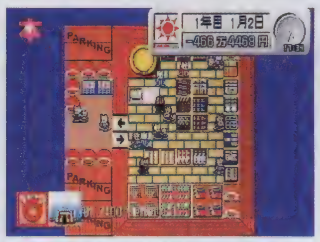
ザ・コンビニスペシャル ～3つの世界を独占せよ～

●アートディンク●経営シミュレーション
●98年3月予定●5800円予定

初登場

今度はPSで、フィクション世界のコンビニ経営をしませんか？

昨年ウィンドウズ95で発売された『ザ・コンビニ』の最新作が、プレイステーションに移植される。猫の世界、ファンタジー、近未来という3つの世界が舞台となり、お客から取り扱う商品までユニークなのが特徴だ。なお、移植に際しての追加要素については不明。続報に期待しよう。



⬆猫の世界でのコンビニ店内はこんな感じだにゃ。お客は当然猫ばかりなんだにゃ～



⬆扱う商品も猫の世界ならでは。なんせ、コンビニでコタツを売っているんですから

追っかけ情報掲示板

さーて、今月も名前だけ判明したゲームをドーッと紹介しましょう。アーケードの名作を復刻する、エクシングのアーケードギアーズシリーズに、『イメージファイト＆X-MULTIPLY』と『エドワード・ランディ』が登場。相変わらずツボをついたセレクトだぜ。それから同社からは、パソコンの話題作『ガーディアンリコール』のPS移植作も今春のラインアップにあがっている。次にPC－FXで発売された戦闘型育成シミュレーション『惑星攻機隊りとる・キャッツ』も、PSに移植決定。猫育成シミュレーション『毎日猫曜日』は、バンダイからPSで発売されるとのこと。



⬆『毎日猫曜日』は、タイトルから想像がつく通り、猫好き御用達ソフトだろう



⬆アニメーター石田敦子デザインによるキャラクターが魅力の『りとる・キャッツ』

バイヤーは発注を!! 読者は貯金を!! 98年 3月 ▶▶▶▶▶

ゲーム天気予報



低気圧停滞中！　お目当てソフトは雲行き次第・・・

世界のお天気

前月に引き続き、決算期を前にしての矢継ぎばやのリリースが目に付く3～4月。今回調査分では、この期間のリリース予定タイトルはPSが65本、SSが37本、N64が8本、GBが9本となっている。ただしこのデータは98年春予定のものを含んでおり、実際これだけの本数が春に出そろうかどうかは疑問符が付くところではある。

また3月リリースのタイトルも、納期いっぱいに間に合わなければ逆に発売を伸ばし、代わりに完成度の追求を目指すというケースも多い。お目当てのタイトルのリリースに伴う春一番が、予定どおり北上するかどうかは微妙なところと言えそうだ。

PS 良質なタイトル多し 温帯効果で晴天続き

酒井　とりあえず、PSのタイトルを見てみましょうか。個人的には、『CART world series』が、気になっているんですけれども。

城戸　これってタイトルどおりカートのゲームですか？

酒井　ええ。今ホンダがカートに力を入れているんで、うまく行けばカート人気が波に乗るんじゃないかなと。そうした先を読むなら、割と目はあるソフトだと思うんですよ。ただ、カートって基本的にオーバルの、単純な周回コースでのレースが普通なので、ゲームがどんな内容になるかは未知数なんですが。

小櫻　『Formula1 97』『グランツーリスモ』が既存のレースを制覇した感がありますよね。この後にカートのブームが来て、F1の初期の頃のようなコアなファン層が出来上がれば、このゲームもいけるんじゃないですか。

城戸　決算期ということも絡むのか、コナミのタイトルが集中してますよね。

酒井　『彩のラブソング』と『みつめてナイト』の発売日が同じ3月19日で、お互いを食い合っている気がしますね。東芝EMIの『ずっといっしょ』もその1週間まえにリリースされますし。

城戸　でも、意外とターゲット層は割れてますよ。ざっと見たところ、3本の中でも一番ヒットしそうなのは『みつめてナイト』でしょうか。基本的なシステムは『ときメモ』に近いのですが、女の子と初めて出会ったときに自分の名前を名乗るか否かで付き合っていくかどうかを任意に決められるんです。ある程度は狙った女の子に絞って攻略できるというのは親切ですね。騎士を目指して修行を積んでいくといったシリアスなシナリオが横軸に絡んできたりして、割とプレイ感は新鮮です。

小櫻　他の2タイトルはどうですか？

城戸　『彩の～』は前作『虹色のラブソング』と同様の、『ときメモ』ファン向けのドラマシリーズ。『ずっと～』はどちらかと言うとコアなユーザーを指向した『ときメモ』と同路線のゲームになってます。個人的には『ずっと～』は気になるんですけども。

酒井　『parasite EVE』も3月リリースの予定ですね。

小櫻　そうでした。これは間違いなく3月のトップタイトルになりますね。文句なしのイチ押しです。その他に気になるタイトルと言えばテクモの格闘ゲーム『DEAD OR ALIVE』でしょうか。

城戸　SS版は、けっこう売れましたよね。限定版は軒並み品切れ状態になってましたし。おかげで買えなかった……。

小櫻　ちょうど今、PSの格闘モノにブランクがあるじゃないですか。『ブラッディ・ロア』からここまでヒット作が無いですよね。そういう意味でもユーザーの需要に見合う気がするんですよ。

酒井　サミーの釣りシミュレーション『BASSFISHMAN』はどうでしょうか。

くるか？こないか？台風ソフト



イマジニアが放つ、N64の格闘ゲーム。格闘技のルールに対戦格闘アクションのテイストをミックスした、ユニークなシステムが人気を呼ぶか？

ファイティングカップ（仮）

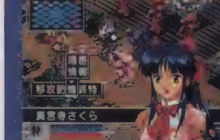
●N 64●イマジニア●格闘
●98年4月予定●価格未定

DEAD OR ALIVE　予報官注目!



●PS●テクモ●3D対戦格闘
●98年3月予定●5800円予定
■SS版で人気を呼んだ格闘の移植 格闘不足のPSでもヒットなるか

サクラ大戦２　予報官注目!



●SS●セガ・エンタープライゼス
●ドラマチックアドベンチャー
●98年4月4日予定●価格未定
■その世界観、キャラクター、そしてストーリーともに秀逸な作品

THE HOUSE OF THE DEAD　予報官注目!



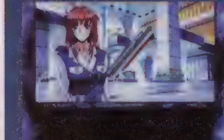
●SS●セガ・エンタープライゼス●シューティング●98年3月予定●価格未定
■迫りくるゾンビに銃をガンガン撃ちまくる、ホラーシューティング

CART World Series　予報官注目!



●PS●SCEI●レース
●98年4月予定●5800円予定
■アメリカで人気のストックカーレース。豪快な走りを再現できるか

EVE THE LOST ONE　予報官注目!



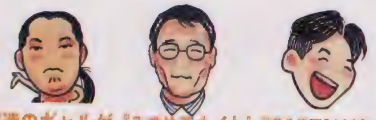
●SS●イマジニア●マルチサイトアドベンチャー●98年3月12日●5800円
■前作同様、異なる2つのキャラクターと視点から物語を体験する

ずっといっしょ　予報官注目!



●PS●東芝EMI●恋愛シミュレーション●98年3月12日●5800円
■女の子と同居生活を送るという、ユニークな恋愛シミュレーション

今月の予報官



混迷のギャルゲーからこの2本
城戸芳充 000p
レッカ社出入りのフリーライター。現在、MSXのソフト蒐集中

『みつめてナイト』も捨てがたいが
小櫻尚司 000p
明響社TVパニック事業本部チーフマネージャー

『CART』は波に乗れば、ヒット
酒井宏明 000p
本誌編集。ちなみに初詣のおみくじは大吉だった

先々月の予想はコレ!!

江守	センチメンタルグラフィティ チョロQ3	松(×2倍) 竹(×5倍)	5p 5p	10p 25p
小櫻	バイオハザード2 ゼノギアス	松(×2倍) 松(×2倍)	8p 2p	16p 04p
堀野	オーバーブラッド2 機動戦士ガンダム　ギレンの野望	竹(×5倍) 竹(×5倍)	5p 5p	25p 25p

先月の予想はコレ!!

酒井	金田一少年の事件簿~地獄遊園地殺人事件~ プロ野球チームもつくろう！	竹(×2倍) 松(×5倍)	5p 5p	10p 25p
小櫻	ポケットモンスター金・銀 パラサイト・イヴ	松(×2倍) 松(×2倍)	8p 2p	16p 04p
堀野	ナイトメア・クリーチャーズ クロックタワー　ゴーストヘッド	竹(×5倍) 竹(×5倍)	5p 5p	25p 25p

今月の予想はコレ!!

酒井	CART World Series THE HOUSE OF THE DEAD	竹(×2倍) 松(×5倍)	4p 6p	08p 30p
小櫻	DEAD OR ALIVE サクラ大戦2	松(×2倍) 松(×2倍)	6p 4p	12p 08p
城戸	ずっといっしょ EVE the lost one	梅(×10倍) 竹(×5倍)	3p 7p	30p 35p

酒井予報官の『CART World Series』と城戸予報官の『ずっといっしょ』の2本は前評判はさほど高くないが、要注目のソフトとしてあげている。その他はどれも本命視されているソフトなので、手堅い予想と言えるだろう。

予想ダービー　ルール説明

毎回予報官の3人が「どのソフトが、どれだけ売れるのか」を予想し、結果を競う。初回販売本数は松（20万本以上）、竹（10～15万本）、梅（10万本以下）の3ランクに分類。各予報官はそれぞれ2本のソフトをあげ、それぞれどのランクの本数になるかを予想し、持ち点（10点）を振り分ける。予想が的中すれば、松なら2倍、竹なら5倍、梅なら10倍のベットに応じて点数が増えていくのだ。なお、結果は3カ月後に発表する。
（例）
『サクラ大戦2』の松（2倍）に6ポイント→的中すれば12ポイント、外れたら0ポイント

読者全員にオススメ「買いのソフト」

ちゃんとリリースされるのならば、外して通れないのが『ポケットモンスター金・銀』。SSの本命は『サクラ大戦2』『THE HOUSE OF THE DEAD』あたりだろう。PSは大本命『parasite EVE』が主軸。また『REBUS』『バロック』なども大化けする可能性あり。要注意！

バイヤー各位にオススメ「売りのソフト」

3月期に限定すればやはり『ポケットモンスター金・銀』と『parasite EVE』の2本は大本命。『サクラ大戦2』も確実にヒットが見込まれるソフトで見逃せない。その他、前人気も上々の『みつめてナイト』、シリーズ人気の『パワプロ5』などが、中堅どころのヒットを期待できそう。

最近は釣りゲームの人気も地味に広がっているので、ヒットの可能性はありますよ。

城戸　『スターオーシャン』の続編が、3月下旬発売となってますが。

酒井　今のところ新着の情報が無いんですよ。ひょっとしたらもう少し延びる……のかもしれないですね。

SS 『サクラ』前線発達!! 小春日和の3月期

城戸　SSでは順当にいくなら『サクラ大戦2』『スーパーロボット大戦F～完結編』の2本になるんでしょうけど……（笑）。先月も名前はあがったんですが、どうなんでしょうか？　現在の状況は。

酒井　『サクラ』は正式に発売日が決まりました。4月4日だそうです。『ロボット大戦』は……。まだはっきりしたことは言えない状況です。

小櫻　『サクラ』はガッチリした強力な固定ファンがいるので、安心して押せますね。あと、安定株としては『セガワールドサッカー』。やっぱりスポーツものは定番として売り上げも落ち着いてます。

酒井　スポーツものの流れで言うと『プロ野球グレイテストナイン98』も3月発売予定となってますね。ただ、どうしても実際のスポーツ人気に左右されてしまうので、全体的にやや落ちてきているようですが……。

小櫻　安定した続編と言うと『ドラゴンフォースII』。前作が割と売れていたので、期待はできると思います。

酒井　やっぱり、すでに固定ファンを掴んでしまっているタイトルは強いですね。

城戸　ユーザーの知名度でいうと、『THE HOUSE OF THE DEAD』は絶対いけるでしょう。かなり長期間人気を保ってきて、いまだにアーケードで稼働してるほどのガンシューティングなので、ガンコン持ってるユーザーなら買いのタイトルですよ。

小櫻　『EVE the lost one』はどうでしょう。前作はけっこうユーザーからの反応がよかったようですが。

城戸　まだROMはないんですが、資料を見る限りストーリー重視という前作の路線を押し進めたスタイルのようで、なかなかいいと思います。前作を気に入ったファンならば、買いでしょうね。

酒井　『ワイプアウトXL』のサターン版も3月発売なんですね。どうですか？

城戸　これもROMがまだ来ていないので、何とも言えませんが……。前作『ワイプアウト』のSS版があまりキレのよくない移植だったので、同レベルだと厳しいと思いますよ。このタイトルに関して言えば、欲しい人の9割はもうPS版を買っているんじゃないですか。

メーカー各社の売り込み待ってます！
セールスしませんか

ゲーム天気予報では、ゲームメーカー各社からの売り込みを大募集しております。「これは売れるソフトだ！　ぜひともセールスしたい！」という強い意気込みとともに、ご応募して下さい。このスペースを使って紹介します。ご連絡はじゅげむ編集部・酒井まで。

N64 やや曇りがちの日々 パワプロ高気圧に期待

小櫻　N64初ロールプレイング『エルテイル』というタイトルが3月発売予定となってますが、これはどうなんでしょうか？　ハード初めてのRPGがそこそこのヒットとなるのは、過去の例を振り返っても確実なので。

酒井　今のところ詳しい情報は届いてないんですよ。なので、3月リリースはちょっと怪しいかもしれないですね。

小櫻　あとは前回も触れた『実況パワプロ5』が、3月期のN64の注目タイトルということになりますかね。

城戸　やはり任天堂のタイトルがない月は、N64はなんだか寂しい印象を受けてしまいますね……。

その他 ハードは人気。だが、ソフト日照りのGB

小櫻　年末のハード人気でいうと、PSに続いて好調だったのがGBなんですよ。年末年始にかけて本体が品薄状態だったりもしたので、その意味ではソフトの需要も高いんじゃないでしょうか。

酒井　『パワプロ』はGBでも出ますね。

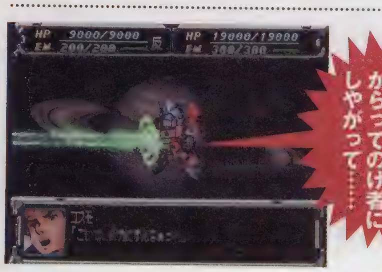
城戸　あまりGBっぽいタイトルでもない気が……。N64版のリリースに合わせたソフトという感じでしょうか。この時期のGBの本命というと、やはり『ポケモン金・銀』なんでしょうけれど。

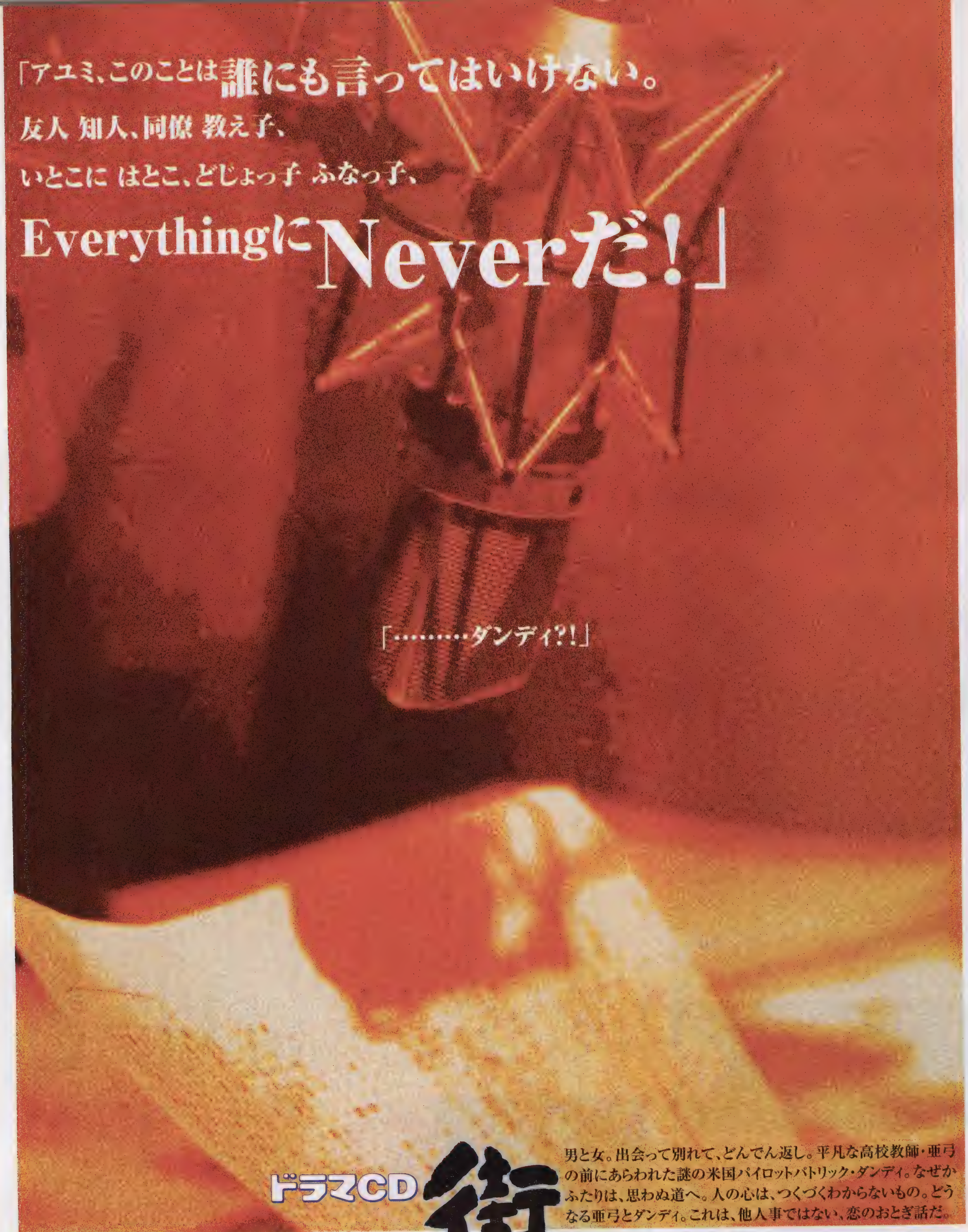
酒井　どうなんでしょう……。現時点でのアナウンスはまた「3月下旬」と発売日が確定していないので、やっぱり難しいところなのかも。

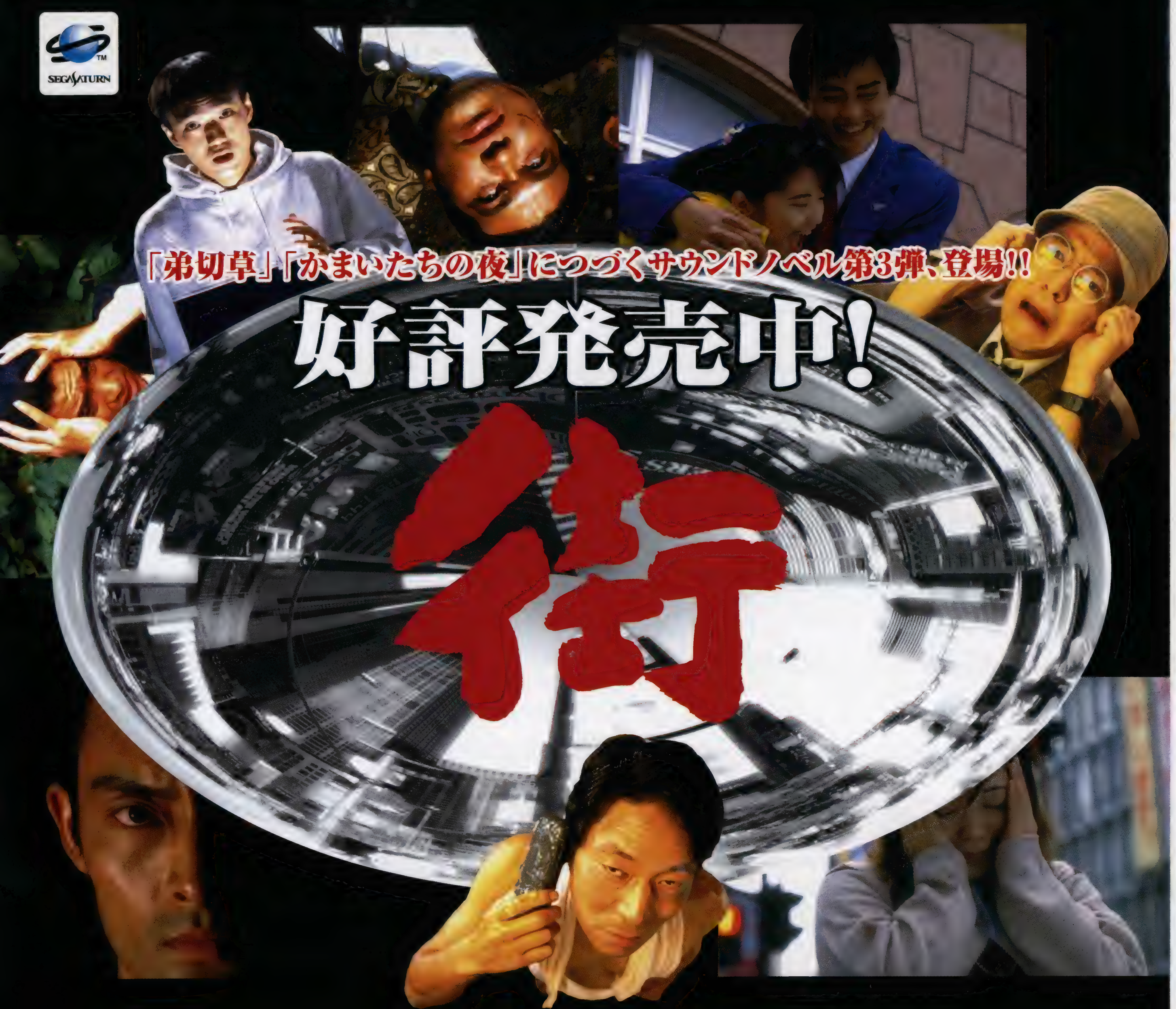
小櫻　ひょっとすると、ゲーム性の酷似からどうしても競合するであろうタイトル『ドラクエモンスターズ』を睨んでいる……という状態なのかもしれませんね。

酒井　もしも、この2タイトルの発売日が重なってしまったなら、やはり『ポケモン』が市場を席巻しちゃうんだろうなぁ……。

メーカー側の納期を直接またぐ時期とあって、発売日がもっとも微妙になるこの季節。お目当てのタイトルの情報は、これからもしっかりチェックしておこう。




「アユミ、このことは誰にも言ってはいけない。
友人 知人、同僚 教え子、
いとこに はとこ、どじょっ子 ふなっ子、
Everythingに Neverだ!」
「………ダンディ?!」
ドラマCD
街
男と女。出会って別れて、どんでん返し。平凡な高校教師・亜弓の前にあらわれた謎の米国パイロットパトリック・ダンディ。なぜかふたりは、思わぬ道へ。人の心は、つくづくわからないもの。どうなる亜弓とダンディ。これは、他人事ではない、恋のおとぎ話だ。





『街』に感じる志

～発明家集団・チュンソフトへ贈るエール～

文／山下 章

この世に誕生して以来、わずか四半世紀ほどの間に、テレビゲームは、ハード、ソフトともに劇的な進化を遂げてきた。今では珍しいものではなくなったCGムービーやオーケストラサウンドも、創世記からのゲームファンにしてみれば、おおいに憧れ、夢見たはずのものである。意欲的に投入される技術と開発資金によって、夢が次々と具現化されていく近年は、ある意味、テレビゲーム栄華の時代と言ってもいい。

しかし、だ。

昔と比べて、魂が痺れるような面白いゲームとの出会いが減ってきたように感じるのはなぜなのだろう――?

理由のひとつに、ビジュアル面や音楽面の進化するスピードに対して、ゲームのアイデア部分が、極めて遅々とした速度でしか変化を遂げていない、ということが挙げられる。批判しているつもりはない。テレビゲームのアイデアとは、もともとそう簡単に創造できるようなものではないと思うからだ。

これだけのタイトル数が発売されている昨今、新しい面白さを備えた1本のゲームソフトを創り出すには、何かしらを発明するのと同等の知力とセンスが要求されるはずである。だからこそ、新しいアイデアを結実させたゲームソフト――テレビゲームの進化の樹形図の分岐点に位置するようなソフトには、"発明品"という言葉を贈らずにはいられないのだ。

☆

数あるソフトハウスの中で、もっとも"発明"という言葉が似合うのが、中村光一氏率いるチュンソフトではなかろうか。

長い間埋もれていて、誰も手をつけられなかった名作『ローグ』の面白さを、『不思議のダンジョン』シリーズで掘り起こしたのは同社の功績。また、サウンドノベルというジャンルを、『弟切草』で確立したのも周知の事実だ。

そのサウンドノベルも、今回の『街』で3作目を数える。じつは、同じサウンドノベルという括りの作品でありながら、『弟切草』『かまいたちの夜』、そして『街』では、まったく異なる発明がなされていることにお気づきだろうか。

『弟切草』のシナリオ分岐の仕方は、中村光一氏いわく"あみだくじ方式"。並列に存在する複数のシナリオの縦軸に、プレイヤーが選択肢という横軸をかけることで、シナリオ間をジャンプすることが可能になる。

『かまいたちの夜』のシナリオ構成は、巨大な樹形図を想像するとわかりやすい。ただし、単に正解ルートを探すだけではなく、シナリオを進めるにつれて増えていく、枝分かれの妙を楽しめるようになっている。

そして、今回の『街』では、主人公の異なる8本のシナリオが、互いに干渉し合うというシステムを採用した。なぜそのシナリオがうまく進行しなかったのか(=ロックエンドされてしまったのか)、他のシナリオと照らし合わせて考えなければならないという、新しい遊び方を提案している。

サウンドノベルというシステムを作ったのならば、あとは有名作家の小説を載せかえていく、という手軽な展開の方法もあっただろう。しかし、それを行なわず、あえて新たなゲームシステムの創作に挑戦しているところに、発明家集団・チュンソフトの意地がある。

☆

昨年のゲーム業界が語られる時、キマリ文句のように"閉塞感"という言葉が誌面を踊った。それは、94年末からつづいた、ビジュアルとサウンドのデコレーションによって新規性を醸し出す、"新世代機バブル"がはじけたことに他ならない。

そうした98年、テレビゲーム業界を担うのは、新しい発明を行なおうとするクリエイターたちの志以外にないだろう。

『街』をプレイする時は、ビジュアルやサウンドはもちろんだが、ぜひともそのゲームアイデアに注目してほしい。

初めてプレイする時、どうすればいいのか手探り状態になる。
当たり前だ。これまでのノウハウが通用しない、新しいタイプのゲームなのだから。

プレイを中断せざるを得なくなった時、続きがやりたくて仕方がなくなる。
これも当たり前。過去に体験したことのないゲームルールによって、免疫のない刺激を与えてくれるのだから。

『街』の面白さを把握し、チュンソフトの志に気づいた時――。

それは、ゲーム業界における閉塞感というロックエンドが、少なからず外れていることに気づく時でもある。

文/すべてのバッドエンドが見たくて仕方がない　山下　章

『街』に感じる志

山下　章/1964年東京都大田区生まれ。コンピュータゲームの黎明期にライター活動をはじめ、元号が平成になると同時に編集プロダクション「スタジオベントスタッフ」を設立。現在は各種単行本の編集チーフを務めるかたわら、関係各誌への寄稿等の活動を行なっている。代表著書に『ファイナルファンタジーVII解体真書』(アスペクト)『電脳遊技考』(電波新聞社)『チャレンジ!AVG&RPG』シリーズ(電波新聞社)などがある。近著は『チョコボの不思議なダンジョン解体真書』『バイオ ハザード2公式ガイドブック(仮称)』(ともにアスペクトより近日発刊予定)。

神奈川美容外科クリニックが最新・男性美容外科のすべてをお知らせします。

新しい二重まぶたの手術

■まったく傷が見えない「埋没法」

●最新の二重まぶたの手術は、「埋没法」と呼ばれるメスをいっさい使用しない方法です。
●髪の毛よりも細い、人体に無害な医療用の糸を、まぶたの皮下に2〜3カ所埋め込むことで、自然な幅と形の二重のラインをつくることができます。
●痛みや腫れもほとんどなく、手術直後でも違和感はありません。
●皮膚を切らないので、表に傷ができませんし、手術後の抜糸の必要がないため、通院の必要もありません。
●いくつかの二重のラインのシミュレーションから、思いどおりのラインを選ぶことができます。
●万一、手術後ラインが戻ってしまっても、"永久保障制度"がありますので、無料にて手術いたします。 （目次より）

■まぶたの脂肪の厚い方に向く「切開法」 （目次より）

■目頭切開でスッキリした目元に （目次より）

新しい鼻の手術

■プロテーゼを入れて鼻を高くする

●一般に鼻を高くする手術は、片側の鼻の穴の内側をほんの少しカットして、プロテーゼという医学的に安全で身体に無害なシリコンを、鼻筋にそって挿入します。
●ほとんどの鼻の手術は内側から行いますので、傷跡はまったくわかりません。
●プロテーゼは、その方に合わせておつくりしますので、理想の鼻の高さや形に整えることができます。
●自然で形よく鼻のラインを出すために、神奈川美容外科クリニックが独自に考案した固定法「ノーズインプラント法」を用いてプロテーゼを挿入しますので、ずれたり飛び出したりする心配はありません。 （目次より）

■「わし鼻」「カギ鼻」「だんご鼻」などを整える整鼻術 （目次より）

新しい脂肪吸引の手術

■脂肪吸引の最新技術、「ハイパーウェット法」

●胸部から腹部にかけてのブヨブヨした脂肪によるタルミなど、食事療法や運動では難しい部分痩せも、脂肪吸引なら可能。気になる部分を単に細くするだけでなく、バランスのとれたボディに整えることができます。
●最新技術「ハイパーウェット法」は、美容先進国アメリカで現在もっともポピュラーに行われている方法で、その安全性や確かさは、十分に実証されています。
●ていねいに、そして均一になるように、細心の注意を払って行いますので、傷跡の心配もなく、皮膚表面の凹凸やたるみもつくらず、なめらかに仕上げます。 （目次より）

■脂肪を取って肥満を解消 （目次より）

■脂肪吸引で二重アゴや頬もスッキリ （目次より）

新しいワキガ・多汗症の手術

■手術をすれば、ワキガ・多汗症は治る

●ワキガの完全な治療は、アポクリン汗腺、エクリン汗腺、皮脂腺の3つを取り除かなければ完治しません。
●超音波法ではにおいも汗もとれず、また、皮膚の近くで治療するため火傷を起こす危険性があります。
●吸引法による手術は、一時しのぎにすぎず、必ず再発するため、まったく効果は望めません。
●傷跡も目立たず、高い効果を得る「組織削除法」こそが完全な手術方法です。
●組織削除法とは、ワキの下のシワにそってわずか1〜2センチ程度カットし、アポクリン汗腺とエクリン汗腺、さらに皮脂腺をも取り除く手術です。
●組織削除法に適した局所麻酔を使用するため、手術中の痛みもなく安心です。
●衣服ににおいが残る気がする、自分で自分のにおいがわかる、などといった程度の軽い方には「小切開法」による治療も可能です。
●汗の量が多く、汗ジミや黄バミで悩んでいる方には、多汗症専用の特殊な器具を用いて、においだけでなく、汗の量を左右するエクリン汗腺も併せて取り除く多汗症治療も行っています。 （目次より）

最先端のレーザー治療

■シミ・アザ・ホクロ・イレズミなどの治療

●いままで治療が困難だった、太田母斑、異所性蒙古斑など深い部分のメラニン色素だけでなく、シミ・ソバカスなど浅い部分のメラニン色素にも有効なQスイッチルビーレーザーをはじめ、治療内容に合わせた各種レーザーを取り揃えています。
●最新鋭のQスイッチルビーレーザーにより、アザの治療だけでなくニキビ跡の色素沈着や、傷跡などの気になる部分の色素を薄くすることもできます。
●イレズミを「消したい」「わからないようにしたい」といった悩みもレーザー治療で対応できます。 （目次より）

■いびきの治療

●他人の睡眠をさまたげる迷惑ないびきは、レーザー治療で治せます。
●いびきには音だけが問題となる単純いびきと、突然死や過労死の一因となる睡眠時無呼吸症候群があります。
●睡眠時無呼吸症候群では睡眠時に呼吸が止まってしまうために十分な量の酸素が脳にいかなくなります。その結果、高血圧や心筋梗塞、脳梗塞を引き起こす危険性が高くなります。
●一時しのぎの対策ではいつまでたっても解決しません。レーザー治療なら、わずか15分で、安全・確実にいびきを治すことができます。
●その方に合わせて段階的に分けて行う麻酔により痛みはおさえられ、またレーザーメスを使用することで、手術中の出血もありません。 （目次より）

新しい輪郭の手術

■プロテーゼを入れてアゴを出す

●アゴが後退していて唇の部分が突き出て見える方は、アゴにプロテーゼを挿入して整えます。
●口の中から手術するので、傷跡はまったくわかりません。手術時間も15分と短く、抜糸の必要もありません。
●挿入するプロテーゼは、お一人おひとりにあわせておつくりしますので、違和感はまったくありません。 （目次より）

■長いアゴをスッキリさせる （目次より）

■角張ったエラの張りを取る （目次より）

■高すぎる頬骨の高さを修正する （目次より）

信頼できるクリニック選び

■手術成功のキーポイントはクリニック選びにある

●神奈川美容外科クリニックは、美容外科の分野での医療技術の向上をめざし、日々研究開発を続けています。なかでも歴史ある日本美容外科学会には、神奈川美容外科クリニックのすべての医師が所属しています。
●神奈川美容外科クリニックは、日本麻酔学会認定麻酔専門医の指導のもとに麻酔を行っている、数少ない美容外科です。
●「他院で治療を受けたものの、どうしても手術後の仕上がりに満足できない」という方は、深刻に悩む前にぜひ相談にいらしてください。ご希望にそえるよう、神奈川美容外科クリニックは全力で対処いたします。 （目次より）



「神奈川美容外科クリニックが最新・男性美容外科のすべてをお知らせします。」
発行／株式会社ぶんか社
〒102-0082 東京都千代田区一番町29-6
TEL.03-3222-5115［出版営業部］
●新書判●151頁●定価：945円（税込）
●著者／山子大助・片田光晴・高橋金男・伊沢克巳・吉種克之

▶この本についてのお問い合わせは

神奈川美容外科クリニック	フリーダイヤル式無料チャンネル電話情報提供相談システム 0120-013929	全国共通24時間無料相談フリーダイヤル 0120-860929

インターネットホームページアドレス
http://www.k-c.co.jp/m/

■渋谷本院／東京都渋谷区神南1-14-3 OHBA BLD. 1.2.3F TEL03-5321-8470

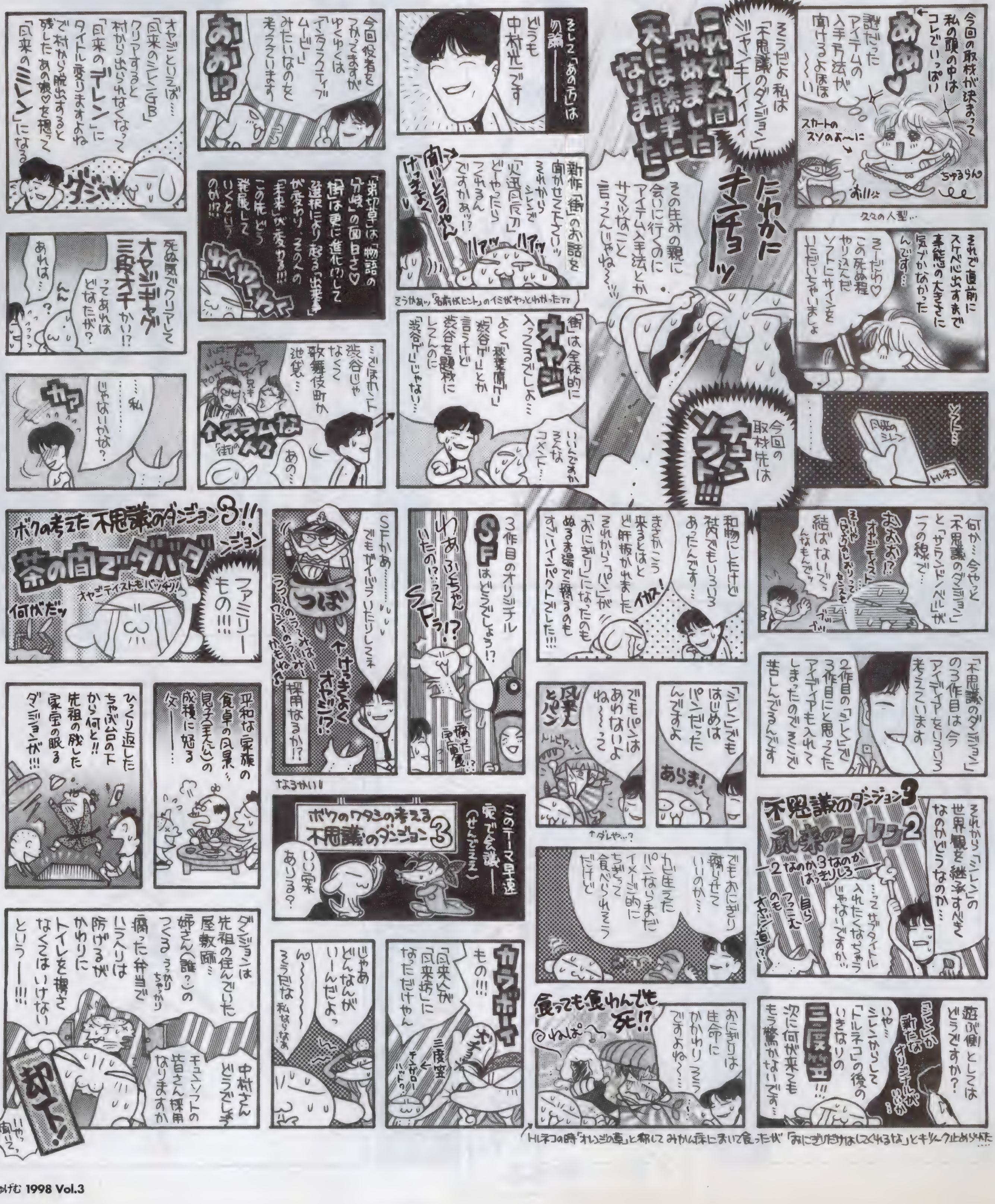
渋谷・新宿・横浜・札幌・仙台・新潟・高崎・水戸・大宮・西船橋・池袋・名古屋・大阪・岡山・広島・福岡・熊本

この書籍を購入ご希望の方は、書籍名と代金プラス送料270円を現金書留で、神奈川美容外科クリニック渋谷本院までお送りください。

恐怖のハマリ系マンガ家小林がおくる

小林真文のあの方と私

●とうとう"街"発売しました
大活躍！中村光一さんの巻



●いまだにシレンをヤリ続けている真文センセイに、はげましのお便りを！でも、街もいいッスよ（福助）

今年の抱負 書き初め大賞

かきぞめたいしょう

今年もやるぜ！ゲームメーカー

新春・98年はとっくに明けちゃいました!!
そこで、メーカーの皆様に今年の抱負・CMなど自由に「書き初め」を書いていただきました。
読者の皆様は、この特集だけもう一度正月気分に戻って読んで下さると幸いです。
あと基本的にコメントはシャレなので、笑って許してネ♥

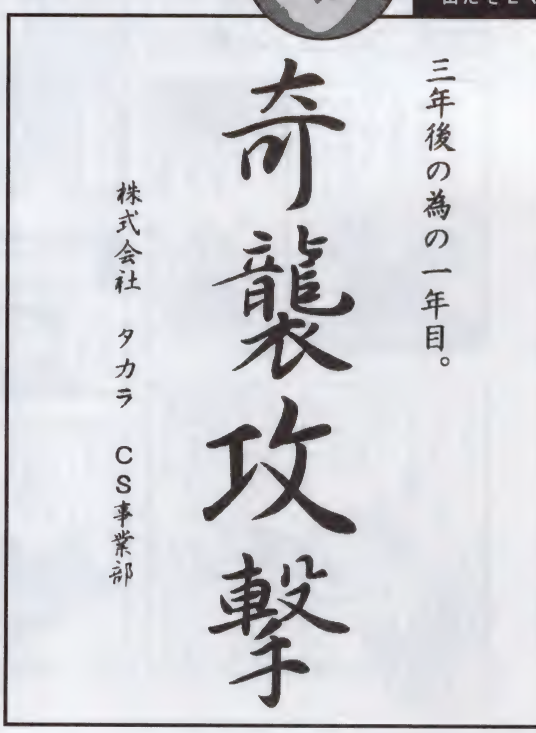
金賞 バンプレスト



脱力感たっぷりのイラストが映える。これほどキャッチとイラストがつり合わない書き初めがあるだろうか？ と思いつつ、インパクトの強さに思わず金賞。

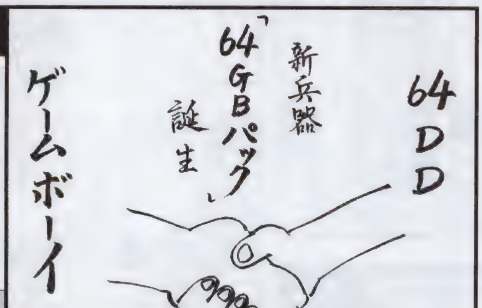
銀賞 タカラ

うってかわってこちらはマジー 3年後といえば2001年、何かが起こりそうな予感。熱意を秘めた言葉に、担当編集の福田もコーフンした作品。



銅賞 任天堂

まるでお父さんが書いてくれたかのような、貫禄ある筆使いに感動。本当は、まだ若い方だそうで…



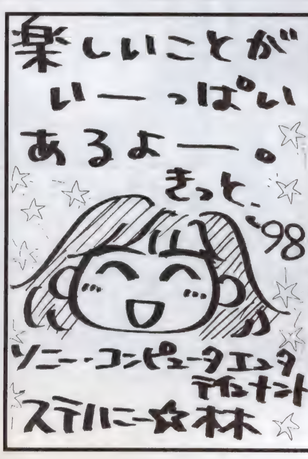
じゅげむ特別賞 バンダイ



大御所を使ったゼイタクなダジャレ！ と編集部大ウケ。でもガンダムって一分しか飛べないんじゃ…

ソニー・コンピュータエンタテインメント

ハッピー＆ポップなSCEと、お父さんのような任天堂。書き初めにもメーカーの雰囲気が表れてます。

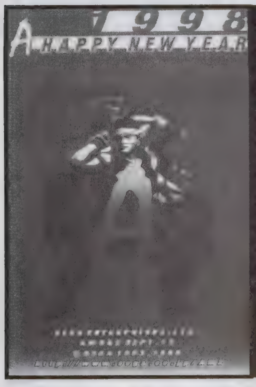


かきぞめたいしょう
書き初め大賞

98年メーカー年賀だより

お正月と言えば年賀状。編集部に届いた、メーカーさんからの年賀状をちょっとだけ紹介!

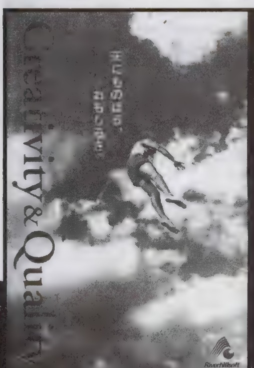
セガ・エンタープライゼス



ソニーコンピュータエンタテイメント



リバーヒルソフト



パンドラボックス

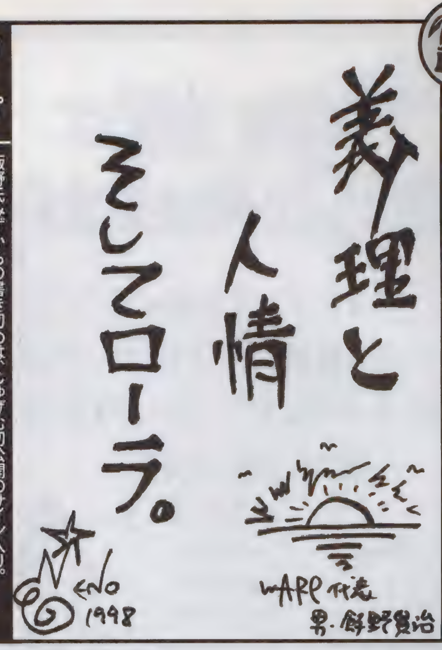


日本一ソフトウエア
カラーでありがとう賞



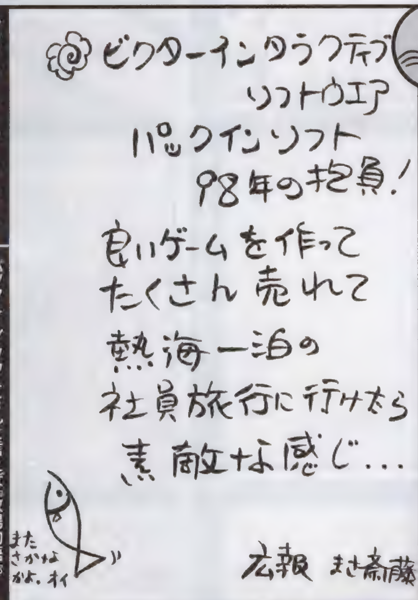
書き初めも採点済みでボケとツッコミも完璧! てゆーかモノクロ企画って言ったのにィ。

ワープ
義理と人情賞



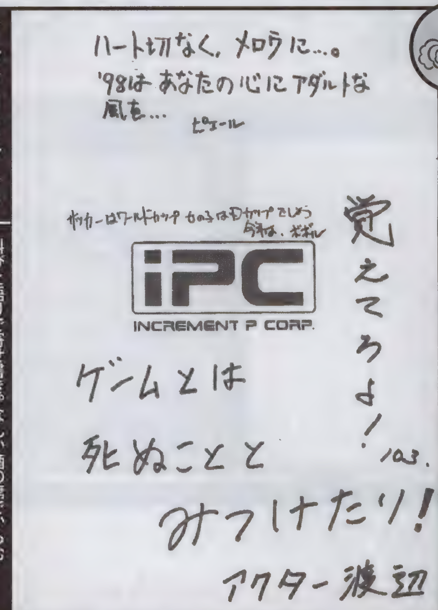
飯野氏みずからの書き初めは、じゅげむ初公開のサイン入り。500%ぐらい拡大して部屋に貼れ!

パック・イン・ソフト
湯けむり温泉賞



パック・イン・ソフトさんと言えば『牧場物語』。いつも『牧場』の温泉で心の慰安旅行を…。

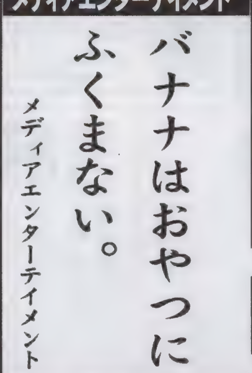
インクリメントP
寄せ書きに吠えろ!賞



叫びと悟りで寄せ書き。なんか酒の席でからむオヤジ入ってます。でもやっぱりDカップなのか!?

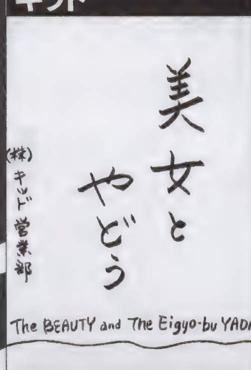
ザブトン1枚で賞

メディアエンターテイメント



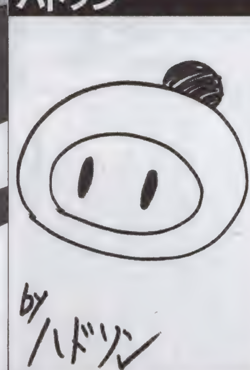
なんたって、家に帰るまでが運動会ですからね。校長先生との約束ですよ。

キッド



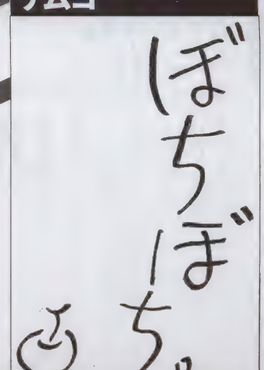
「美女を雇う」かと思いました、スミマセン。

ハドソン



これは「今年は『ボンバーまん』を売るよ～ん!」という宣伝です。ウソ。「天外まん」って知ってる?

ナムコ

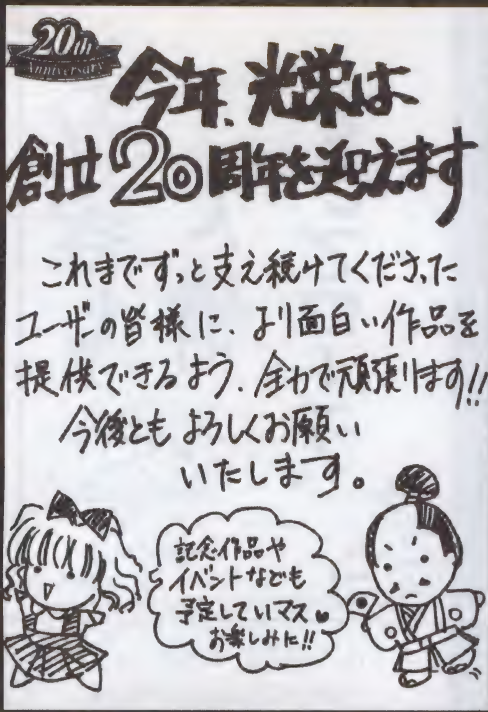


んもう。またそないなコト言うて、いけずなお方♥。左下のはボーナスフルーツでしょうか。

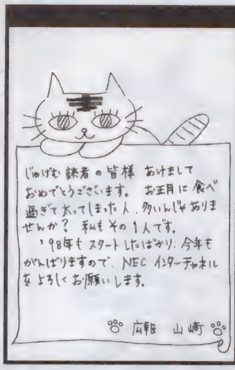
1998 メーカー書き初め 一挙公開 書き初め

寄せ書きを送って下さったメーカーの皆様、ありがとうございました!

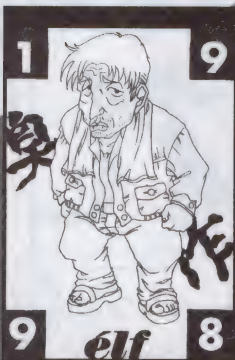
光栄



NECインターチャネル



エルフ

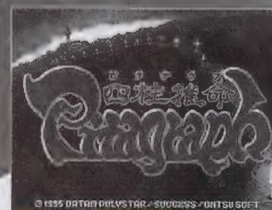


ゲームハードの98年 私が占いました

四柱推命ピタグラフ

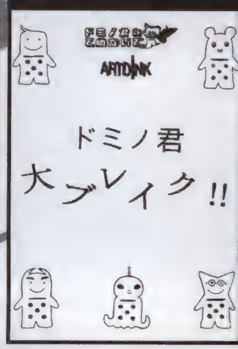
●PS●データム・ポリスター●95年12月29日発売●5800円

四柱推命などのデータから年・月・日ごとの運勢が占える。他には性格・余命診断など。有名人のデータも収録済、各界有名人との占いが可。

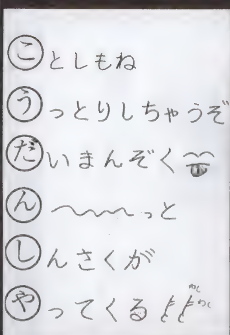


●コメントは占い結果をもとにした、編集部独断の深読みです。でも何か当たってそうなんだけど…。

アートディンク



講談社



ゲームハードの98年を占う①

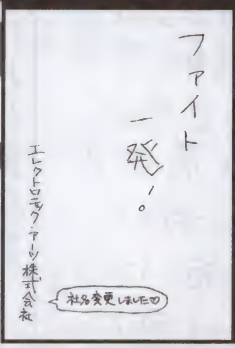
PS

94年12月3日生まれ

名誉・名声の年です。社会的にも周囲から認められ、昇格や大切な役目を引き受けることになりそうです。健康面では過労やストレスに注意しましょう。

今年もPSは安泰な雰囲気。重労働はPSの故障の原因に。時々は休ませよう。

エレクトロニック・アーツ



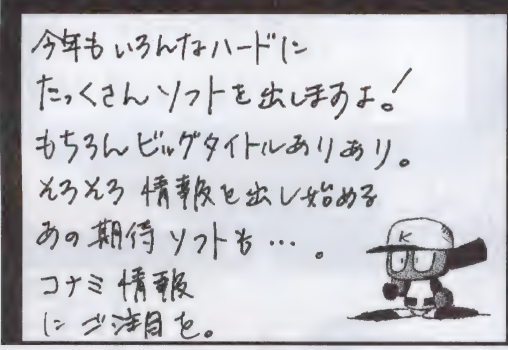
ウーピーキャンプ



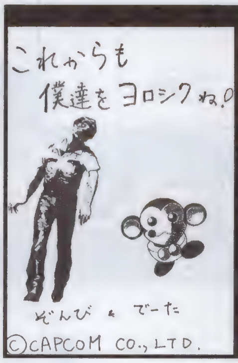
アスク講談社



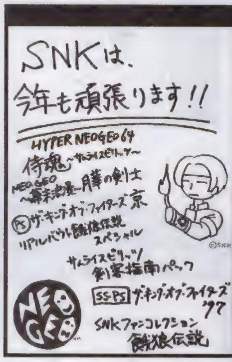
コナミ



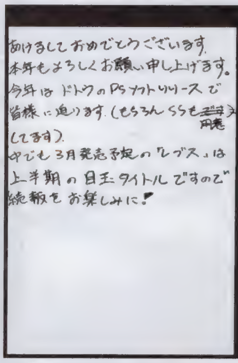
カプコン



エス・エヌ・ケイ



アトラス



オレたちにも言わせろ! じゅげむの'98豊富

じゅげむも黙っていられません。スタッフの熱い思いを寄せ集めて作っている「じゅげむ」、今年もヨロシクね。

ことしはノストラダムス直前の年じゅげむも地下鉄サリンとともに創刊し、酒鬼薔薇、ポケモンショックを経て今年の3月で満3歳。もっともっといい雑誌にしていくぜ!（編集長・まなぶ）

とうとう、じゅげむも3周年。ということで、部数倍増ナドナドいろいろありますが、とにかく日本唯一の大人のゲーム誌としてがんばりたいナと思っております。読者のみなさんヨロシクね。（とほほK）

しょうがつはいかがお過ごしでしたか。僕は年越しがサザンのコンサートに行って、後はゴロゴロ寝正月でした。ところで『クラッシュ2』に妻がはまってしまい、夕食も作ってくれません。困ってます。（ゲーム天気予報士ちゃかい）

もう大パニック!! 現在鋭意制作中のじゅげむムック『絶対ゲームボーイ読本』は一家に一冊の名著。それと『ゲームの天才』がなんと別冊ムックになります!! 2月24日と3月19日に発売されるので忘れないでね。オレは忘れるけど。（ザ・新婚頑魂小島）

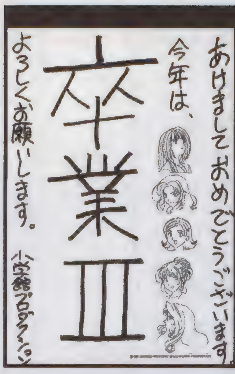
SS
ゲームハードの98年を占う②

94年11月22日生まれ

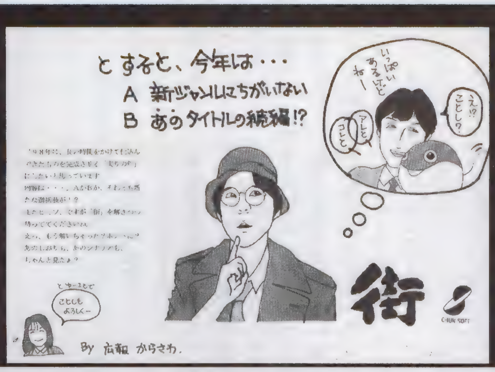
大変忙しい年になりそうです。お金は出ていくことが多く、安定性は望めないかもしれません。結婚のチャンスが来ます。転勤、転職などでの転居もありえます。

SSが結婚？転居？周辺機器開発にも力を入れてきたセガ、今年は一体何が？

小学館プロダクション



チュンソフト



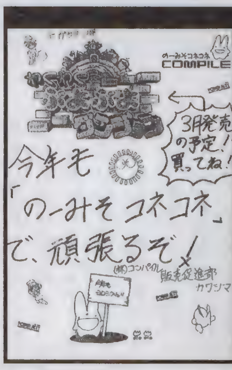
SFC
ゲームハードの98年を占う⑥

90年11月21日生まれ

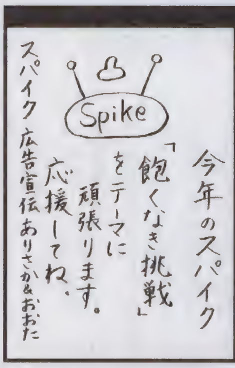
マイナス変化が出るかも。古い友人を訪れたり、何か勉強して知識を身につけるべき。結婚生活が終わりに近づく時かも知れません。不倫の恋も多いでしょう。

今はコンビニで過去の作品が買えるSFC。不倫とは他のハードの販売企画か？

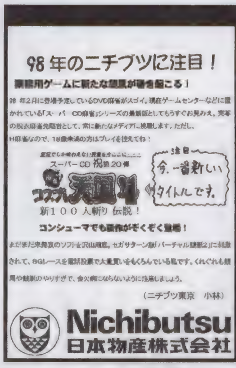
コンパイル



スパイク



日本物産



FX
ゲームハードの98年を占う⑤

94年12月23日生まれ

この年は幸運への出発点です。積極性が良い結果を招くでしょう。男性は女性に縁ある年になりますが、異性に力を入れすぎると財が逃げてマイナスになるでしょう。

FXは今年伸びるかも？　とりあえずギャルゲーには困らずに済みそうな感じ。

パイオニアLDC



N64
ゲームハードの98年を占う③

96年6月23日生まれ

将来への準備時期です。目上の人からの相談には気を遣って対処しましょう。自分の作品を発表するのにも良い時期です。ただ、この年の病気は長引きそうです。

FCもPSもブレイクは3年目。N64も足場が安定した今年が、本当の注目の時？

セガ・エンタープライゼス

97年末から98年始にかけて、雑誌にTVに広告媒体を「せがた三四郎」が大暴れしました。そして1月『AZEL』、2月『プロ野球チームもつくろう！』、『バーニング　レンジャー』そして春には『THE HOUSE OF DEAD』『サクラ大戦2』と、息つく間もなく、大作・傑作が目白押しに！　もちろんハードなセガ・ファンにもSEGAAGESより『パワードリフト』『ファンタシースターコレクション』と随喜の涙を流させる、細やかなラインナップ。大きなうねりを感じざるを得ない、このセガサターンのラインナップを前にしてパブリシティ担当者には最早、「攻」の一文字しかありません。"More powerful, more dynamic and take us higher!" これが98年のセガの豊富です。

（株）セガ・エンタープライゼス　CSPR　平野将典

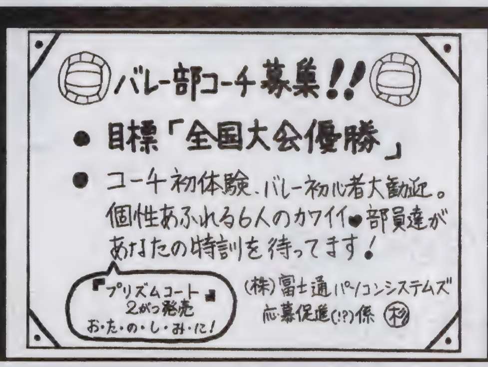
バンダイビジュアル

時の経つのは早いもの。私が学生時代に慣れ親しんだ近未来SFの数々もすでに「未来」ではない時代に突入。それでもって今年は、そんな近未来SFアニメのゲーム化なども進行中。

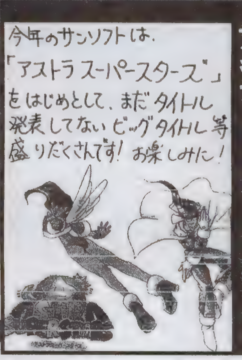
ファンタジーの好きな君にはシミュレーションRPGの大作もひかえております。そんなこんなで「魔法使いTai！」じゃなかった、アニゲーの花を咲かせませう…。

バンダイビジュアル　鈴木　剛

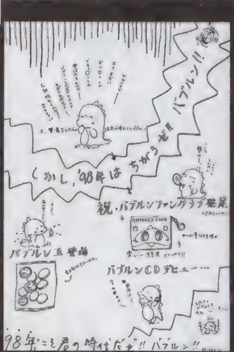
富士通パソコンシステムズ



サンソフト



タイトー



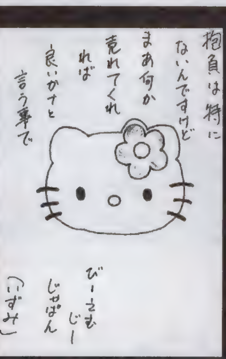
GB
ゲームハードの98年を占う④

96年7月21日生まれ（ポケット）

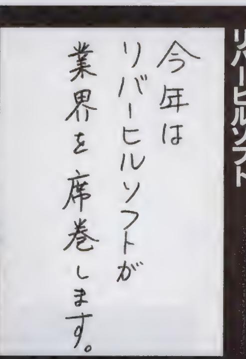
将来の迷いや不安などが少し出てきそう。人間関係のトラブルなどに注意しましょう。新しい人との出会いがプラスになるかマイナスになるかは、あなた次第です。

新しい出会いはやはりN64？　新しいコミュニケーションの遊びは吉と出るか？

BMGジャパン



リバーヒルソフト



よ
ろしく今年もよろしく今年もよろしく今年もよろしく今年もよろしく今　（以下略）。

（ぱそじゅげEX担当・塚）

ろ
んより証拠というように、入る前にイメージしていたより、大変だなと思った一年でした。今年は、もっと仕事に慣れ、プライベートも少し安定させたいなぁ…なんて。

（真文マンガ担当・福助）

し
あわせになります。というか、させて。そのためには、たくさんの投稿とたくさんのGooBooがカギを握ってます。

（読者の声担当のハル）

く
い意地がはっているといわれる私。今回は撤回したいですね～。そろそろお年頃ですもの。1998はCOOL&SEXYでいくわよ～。

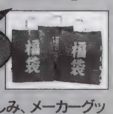
（Cross G 担当まーりー）

ね
んまつねんし。お約束のように、ゲームをしながら除夜の鐘を聞いた私（苦笑）。今年がじゅげむ、そしてあなたにとっても素晴らしい1年になりますよう。ウィズラブ♥

（広告進行制作・フジフジ♥）

福袋プレゼント

じゅげむ特製福袋を3名様に！



中身は開けてのお楽しみ、メーカーグッズ詰め合わせ。もちろんレアな一品も!?　欲しい人は官製ハガキに住所・氏名・電話番号・年齢と今年の抱負を書いて、欄外の宛先まで。

〒105-0021
東京都港区東新橋2-12-11
電池ビル6F
（株）リクルートじゅげむ編集部
『福ちゃんの福袋』係

飯野賢治の世界ふらふら日記

第14回「彼方からの手紙」

こんちは、飯野です。遅れましたが、今年もよろしくお願いします。今年は大変ですよ。『リアルサウンド2』(今度はなんと恐怖ものですよ!)やら『D2』(この号のじゅげむにちょっと載ってるんです)やら『300万本RPG(仮)』(これは出るのは99年だけど)やらと、めちゃくちゃ忙しくなりそうな予感です。ウヒー。そんな98年の初頭、遊べるのもこれで最後と行ってきました! カナダ!! そう、WARPおなじみのオーロラ見たい旅行へ! 今回はそのときの話を書いてみたいと思います。

WARPのオーロラ観光も、もう3年の歴史となります。初めは激寒アラスカでした(「ふらふら日記第3回を参照)。マイナス40℃&激風で体感温度はもうマイナス50℃並でした。思いだしただけで苦しくなります。でも、ちょっとだけ小さいオーロラが見られたので、一応幸せでした。このときに「絶対!大きなオーロラ見てやる!」って思い始め、そこからこの歴史が始まったのです。そして2年目はフィンランド。こちらはラクちんで楽しく、オーロラなど見られる感じがまったくありませんでした。予想通り、ラクちん&大撃沈でした。そして3年目の今年はカナダのイエローナイフなのです。WARP全員(病人は除く)で行ったカナダの地、果たして巨大なオーロラはWARPの頭上に輝いたのでしょうか?

カナダのイエローナイフ(アラスカの近く。ノースウエスト・テリトリーにあります)には、日本からダイレクトでは飛んでおらず、バンクーバー、エドモントンと乗り継ぐかたちになります(帰りはバンクーバーのワンストップでした)。初めのスポット、バンクーバーでは待ち時間がかなりあったので、その時間を使って市内観光に出かけたのですが(もちろん予定だった)、バンクーバーは奇麗な良い町でした、やっぱし。いつ行ってもそう思います。ちょっと毒が足りないかな?とも思うのですが、緑あふれる、素晴しい土地でした。あと福祉系もものすごく良いのですが(例えば、病院なんてタダだったりする)、その代わり税金が半分くらい取られるので、近代的な民主的な、共産国だなぁと思ってしまいました。そして、その観光(といっても公園と「トイザらス」に行っただけですが)の最後にシーフード・レストランに行ったのですが、そこで悲劇は起こりました。

明るくデザインされた、いい感じのシーフード・レストランは店員も明るく、僕らはニコニコと運ばれてくる料理(一応、初めから来る予定だったので、メニューは全員決まっていた)を待ってました。そのときです! 僕と『D』『D2』プログラマーの林田の目に「フレッシュオイスター(カキ)」の文字が!! 僕と林田は、当然のごとく追加注文で、カキを12コも頼みました。僕6コ、林田6コ、二人で美味しそうにバクバク食べました。う〜ん、さすがカナダ、さすがフレッシュ! 新鮮で美味しいのです。それを覗き込む『エネミー・ゼロ』『風のリグレット』『300万本RPG(仮)』のプログラマー佐藤、めちゃくちゃ食べたそうです。それを見た優しい僕は、また追加注文したかったからというのもあるんですが、佐藤に「カキ食べる? 新鮮で美味しいよ」と優しい笑顔で聞いてあげました。佐藤は興奮して「食べる食べる!」と言うので、僕と林田の分も含めて、さらに大量に追加注文しました。「ヘイ、オイスターズ・モア!」です。店員のお姉ちゃんも笑っています。しばらくして、またまた来ました。フレッシュに輝くオイスター達が。気が付けば、向こうのテーブルでは、立石も須藤もカキをガツガツ食べています。僕と林田と佐藤はそれらをペロリと食べ、忘れかけていたメインのサーモンもパクッとご馳走になりました。サーモンはそこそこだったけど、一緒に付いてきたおいもが美味しかったです。



illustration by kenji Eno

そして、バンクーバーを後にして、エドモントンへ。エドモントンまでは、1時間半と近いので、すぐに着きました。さっきのカキの味が口の中にまだ残っている僕は、「やっぱ、あと2つは食べりゃよかったなぁ」と後悔しつつも、にやけつつ、飛行機を降りようとしたところ、なんと! 佐藤が機内備え付けのエチケット袋に向かって、「ボエー」とか言っているのです。「は〜ん、飛行機に酔ったな、若者め」と無視して先に進もうとしたところ、「か、体がしびれるぅ」と、弱気な発言が! 「エムジェイ?」とか一瞬ボケようかとも思ったのですが、顔が真剣というか、デンジャラスだったのです。ひょっとして、僕が勧めたあのカキ? あのフレッシュ・オイスター? 僕のせい?

1時間後、僕と佐藤はエドモントンというさっぱり馴染みのない田舎町の病院にいました。看護婦は「オイスター」という単語を聞いて笑っています。笑っている場合なのか?

ところがさすが病院。30分後、佐藤は元気な顔を取り戻しました。ただ吐いただけなのかもしれませんが。元気になった佐藤に「じゃあ、カキでも食べに行くか」と言うと、ちょっと元気になった笑いを見せてくれました。

僕と佐藤以外の全員は予定通りイエローナイフに行っているため、僕らは2人でエドモントンの空港近くのホテルに泊まり、朝8時の飛行機でイエローナイフへ追いかけるため早起きした僕は、イエローナイフにいるWARP人に、佐藤が元気になったことを伝えるため電話をすると、電話の向こうから‥「それより、凄かったよ! オーロラ! ついに見れた。ありゃぁ滅多に見られないよ!」という声が‥‥。カキは佐藤だけでなく、僕にも当たったのでした。ガビーン。

「まぁ、いいや、佐藤も無事だったし、もう少しでカナダじゃなく、彼方からの手紙になるところだったんだもんなぁ」とポジティブシンキングで、悔しさをおさえつけイエローナイフへの飛行機へ乗ったのですが‥‥「見たいよぉおお! オーロラ。だって3年もだよぉおお!」

‥‥果たして飯野と佐藤の頭上に、巨大オーロラは輝くのでしょうか? 残りはたった2晩です。以下、次号に続く‥‥(初めてだな、このパターン)。



いいのけんじ
ワープ代表。ゲームクリエイター。近々サッカーゲーム大会を開催する予定。ワープのホームページで対戦相手を募集します。サッカーゲームですのでお間違えのなきよう。

カプコン
岡本吉起の

気まぐれ らくがき帖

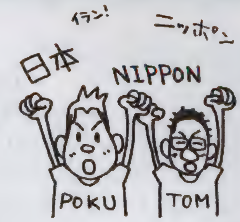
其の十一

もうすぐ2月だけど今年もよろしく！って事で
画伯は今月も旅にでかけました。
しかし画伯っていつ仕事しているんだろ・・
とお思いの方、今月は仕事してまっせ～（！？）

① 岡本は 今月も旅に出てしまった・・・



N.Y.から帰ってきて大阪で2泊して、すぐに シンガポールに行ったっス！
ナント… たまたま マレーシアで イランVS日本 サッカーワールドカップ最終予戦が あったので、これまた… たまたま VIPシート最前列で
応援してたりして… そのまま タイに行って ムエタイの試合を前から
2列目で 見てたりして……。部下には 相当ブーブー言われたりして。
そんでもって一応日本に帰国して、次の旅に出てしまったのさ。

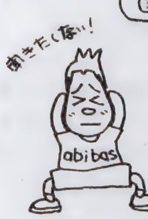


② 今月は オーランドだぁ──！



皆さん オーランドって知ってますか？
オーランドは フロリダ(USA)にあって、ここには、
あの世界一有名な ネズミ(ヒント：トッポジージョではない！)が
いてることでも知られている ネズミー ワールド…じゃなくて
ディズニーワールド とか ユニバーサル スタジオとか… その手の物が
山ほど ある街なのよ!! 今回の旅が どれ程 楽しみであったか
皆さんにも 理解してもらいたい。しかも 仕事は夜7:00から…
となれば 昼は あそこに行こうか？ それとも こっちにしようかと….

③ 社内のクレーム多し！



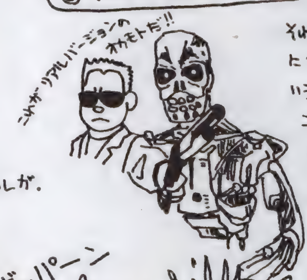
さすがに サッカー・ムエタイ・ディズニー・
ユニバーサル…と続くと 社内からの
クレームも 多くなってくる。ゴメンナサイ!!
「オッサン いつ働いてるんや！」の声を
無視して 岡本は今日も行く!!
ピュー ピュー いいぞォ!!
この辺が 男らしい。

④ ところが ギッチョンチョン！



これが また世の中そんなに甘くない！
連日のドシャ降りなのよネ、コレが。
雨だと 遊ぶところがないのが オーランド。
しかも 楽しみにしてた所に行けないじゃないか!!
どうしてくれんねん！ 誰が雨男なんや！
あっ ボクです。ボクでした。ボクは雨男なのよネ、コレが。

⑤ それでも根情で…



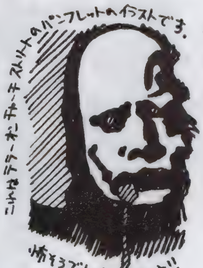
それでも雨の中 ユニバーサルスタジオ
に行って ターミネーター2 3Dと
いうのを見に行ったっスよ！
これが また最高にいい。
だけどドシャ降りなのヨ。
ビチャビチャになりながらも次の
ジョーズに向かう岡本は
やはり男らしい!! ピューピュー



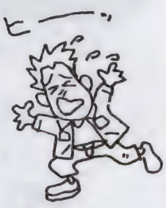
ロスにあるユニバーサルスタジオ
のジョーズは クソだけど、
オーランドのは すごく良いです。
ドシャ降りの日は 更に水を
かけられるので パスした方が
良いでしょう。パンツも ビチョ
ビチョになってしまいます。
すごく気持ち悪いので、
この後すぐに帰ってしまい
ました。これも男らしい。

⑥ 仕事しなくっちゃ…!!





今回の仕事はオーランドに
あるいくつかの ホラーハウス
に行って それを研究してくることでR。
まずは テラー オン チャーチ ストリートに行った。
大人1人$12で 6人1組となって 前の人の
両肩に 手を 置いて 進んでいく。館の中は
光が ほとんど なくて、ゆっくり ゆっくり 前進する。
ハッキリ言って 怖いよ！ こんな仕事早く終らせたいけど
そうも いかない。20分近くも 館の中をうろついて、
外に出てみると 自分たちのマヌケにビビッた姿が
モニターに写し出されてて メチャ カッコ悪い。
なんで岡本は こんなことしてるかと言うと 次の
「ロックマン」で…． な訳ないよなぁ。本当は
「バイオハザード」で ちょっと…ここから先は まだ
教えられない!! こういうところが 男らしいよなぁ。



⑦ 仕事は続く…



もう充分に怖かったんだけど、次は
スカル キングダムに行った。ドクロの口
から中世の城に入って行く感じ。
こっちの方が もっと怖いっス。
大が 怖いっス。こんなのが 好きな
人はどうぞ!! ボクは もう良いです。
満足しました。もう行きません。
ハッキリしてて男らしい！

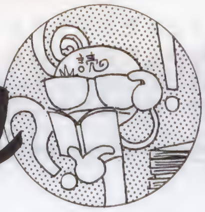
この本が出る頃にはきっと『バイオハザード2』も発売されているはず。今年も画伯は色々なところに出かけるのでしょうね。担当Tもドキドキしながら原稿を待っています。画伯への各種？リクエストはハガキで編集部宛までよろしく！

プロフィール

おかもと よしき●1961年、愛媛県宇和郡生まれ。O型。83年9月に株式会社カプコンに入社。『1942』『エグゼドエグゼス』などの名作を手がける。近年は『ストリートファイター』シリーズなどをプロデュース。現在、同社常務取締役開発本部長。

Books

攻略本・ゲーム関連本



過去にプレイしたソフトでも、攻略本があればまた違った楽しみ方を発見できるはず。新作ソフトの攻略本だけでなく、昔のゲームの攻略本もチェックしといて損はないぞ。

すべての攻略本の情報を完全網羅しているのはじゅげむだけ！ BOOKS・CD・イベント情報ガイド

発売日	タイトル	ハード	出版社	価格
発売中	ゲームの歩き方Books『アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～』	PS	徳間書店/インターメディア・カンパニー	657円
発売中	『ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～』ビジュアル攻略ガイド	SS	ローカス	1200円
発売中	『FORMULA1 97』REALDRIVING	PS	NTT出版	1300円
発売中	Vジャンプブックスゲームシリーズ『チョコボの不思議なダンジョン』	PS	集英社	880円(込)
発売中	『FORMULA 1 97』公式完全攻略本	PS	徳間書店/インターメディア・カンパニー	933円
発売中	電撃攻略王『バトルアスリーテス大運動会オルタナティブ』公式攻略ガイド	PS	メディアワークス	1200円
発売中	ハドソン公式ブック『デュアルヒーローズ』ワナビーズ64	N64	ジャパン・ミックス	1900円
発売中	『AZEL－パンツァードラグーンRPG－』パーフェクトガイド	SS	セガ・エンタープライゼス	1200円
発売中	『センチメンタルグラフティ』公式ガイド	SS	ソフトバンク	850円
発売中	『トゥームレイダー2』ナビゲーションブック	PS	ソニー・マガジンズ	1200円
発売中	じゅげむBOOKS『ザ・コンビニ2 全国チェーン展開だ！』敏腕オーナー養成マニュアル	PS	メディアファクトリー	900円
発売中	Vジャンプブックスゲームシリーズ『ロックマンDASH』完全攻略本	PS	集英社	1050円(込)
発売中	じゅげむBOOKS『バイオハザード2』PROLOGHUE OF TERRORS	PS	メディアファクトリー	780円
発売中	『ディディーコングレーシング』最終攻略読本	GB	ジャパン・ミックス	1200円
発売中	アスミックオフィシャル『バーチャルプロレスリング64』ファイティングマニュアル	N64	ジャパン・ミックス	1000円
発売中	『ファーランドサーガ』	SS	新声社	1280円
発売中	GAME FAN BOOKS『ザ・コンビニ2』ガイドブック	PS	毎日コミュニケーションズ	950円
発売中	GAME FAN BOOKS『ファーランドサーガ』公式ガイドブック	PS	毎日コミュニケーションズ	950円
発売中	『仙窟活龍大戦カオスシード』攻略虎の巻	SS	講談社	950円
発売中	『機動戦士Zガンダム』オペレーションガイドブック	PS	講談社	950円
発売中	電撃攻略王『スペクトラルタワーII』完全攻略ガイド	PS	メディアワークス	950円
発売中	電撃攻略王『フォトジェニック』公式攻略ガイド	SS	メディアワークス	950円
発売中	『ヨッシーストーリー』最終攻略読本	N64	ジャパン・ミックス	1000円
発売中	『モンスターファーム』最強データブック	PS	エニックス	980円
発売中	プレイステーション『電車でGO！』完全マニュアル	PS	エニックス	1300円
発売中	『デビルサマナー ～ソウルハッカーズ～』公式ガイド	SS	アスペクト	1200円
発売中	『フロントミッションオルタナティブ』公式ガイドブック	PS	アスペクト	1100円
発売中	じゅげむBOOKS『RIVEN THE SEQUEL TO MYST』THE COMPLETE GUIDE BOOK	PS・SS	メディアファクトリー	950円
2月1日	『Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2』完全ガイド	SS	アスペクト	1200円
2月5日予定	Vジャンプブックスゲームシリーズ『オレっ！トンバ』	PS	集英社	価格未定
2月5日予定	Vジャンプブックスゲームシリーズ『AZEL－パンツァードラグーンRPG－』	SS	集英社	価格未定
2月7日	『風のクロノア』オフィシャルガイドブック door to phantomile	PS	アスペクト	1300円
2月8日	『REAL ROBOTS FINAL ATTACK』最終攻略全書	PS	講談社	1000円
2月10日	『ザ・キング・オブ・ファイターズ』オロチ完結編(仮)	NEO GEO	芸文社	1600円
2月13日	『テイルズ オブ ディスティニー』オフィシャルガイド	PS	アスペクト	1200円
2月27日	『アークザラッド』大百科	PS	エニックス	980円
2月27日	『グランディア』公式ファンブック	SS	エニックス	1500円
2月27日	『ポケットブリーダー』ナリタブライアンII世最強データブック	GB	エニックス	980円
2月27日	『アークザラッド』カードゲーム	PS	エニックス	1300円
2月27日	『侍魂～サムライスピリッツ～』完全攻略マニュアル	NEO GEO HYPER64	芸文社	1650円
2月上旬	『センチメンタルグラフティ』公式コンプリートガイド	SS	ソフトバンク	1400円
2月上旬	NINTENDO64完璧攻略シリーズ『ヨッシーストーリー』必勝攻略法	N64	双葉社	1300円
2月中旬	じゅげむBOOKS『OPTION チューニングカーバトル』公式ガイド	PS	メディアファクトリー	1200円
2月中旬	コナミ完璧攻略シリーズ『ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 彩のラブソング』プライベートアルバム	PS・SS	双葉社	1300円
2月中旬	じゅげむBOOKS『ブルーブレイカ～笑顔の約束～』白書(仮)	PS	メディアファクトリー	1200円
2月下旬	コナミ完璧攻略シリーズ『幻想水滸伝』公式完全ガイドブック	SS	双葉社	1600円
2月下旬	『プロ野球チームもつくろう！』オフィシャルガイド～イケイケ編～	SS	ソニー・マガジンズ	950円(予)
2月下旬	『信長の野望・戦国群雄伝』ハイパーガイドブック	PS・SS	光栄	1300円
2月下旬	じゅげむBOOKS『NOëL～La neige～』フォトアルバム(仮)	PS	メディアファクトリー	価格未定
2月下旬	じゅげむBOOKS『街』スペシャルガイドブック(仮)	SS	メディアファクトリー	価格未定



イラスト/雑君保プ

今月のおすすめ Pick UP

●BOOKS

『トゥームレイダー2』完全攻略ガイド／発売中
メディアワークス／1200円



ノンストップアドベンチャー『トゥームレイダー2』の攻略ガイド。全ステージをクリアチャート形式で解説している。アイテムの位置も掲載し、大判マップも付いているので、迷いやすい3Dマップでもこれがあれば安心だ。

『桃太郎電鉄7』公式データブック／発売中
アスペクト／600円



人気ボードゲーム『桃太郎電鉄7』のデータが盛りだくさんに詰まった一冊。物件内容や駅の場所が、カバー裏の路線図ですぐに検索できるようになっており、スピーディーにゲームを進められる。

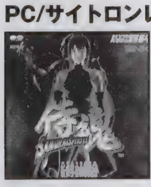
じゅげむBOOKS『バイオハザード2』PROLOGUE OF TERRORS／発売中
メディアファクトリー／780円



『バイオハザード2』の魅力がたっぷりと詰まった一冊。ビジュアルをふんだんに使用、前作からの流れも紹介。開発に至るまでの経緯やエピソード、CMのメイキングなど開発秘話も満載。本書を読めば楽しさも倍増するはず。

●CD

『侍魂～サムライスピリッツ～』／発売中
PC/サイトロンレーベル／1456円



NEO GEO HYPER64の格闘ゲーム『侍魂』のオリジナルサウンドトラック。和楽器を中心に構成されており、独特の世界を再現している。各キャラクターの声も収録。

『G-ダライアス』未・来・完・了／2月21日発売
タイトー／2429円



昨夏にリリースされた『G-ダライアス』のアレンジバージョンが早くも登場。5つのテーマを2パターンずつアレンジしており、迫力のあるサウンドに仕上がっている。

『ときめきメモリアル』ボーカル・ベスト・コレクション5／発売中
キングレコード／3568円



月刊ときめきメモリアルNo.7～14を中心に構成されたCD2枚組。キャラクターイメージソングや、新曲も収録されており、ボリューム満点の内容だ。

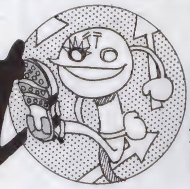
CD ゲームミュージック



ビッグタイトルと呼ばれるゲームは、サウンドにも力を入れたものが多い。そうした作品はサントラ版も、アレンジを加えたりと聴き応えのあるものばかりだ。オリジナル曲と聴き比べてみるのも楽しいかも。

発売日	タイトル	ハード	発売元	価格
発売中	『街』オリジナルサウンドトラック	SS	ファーストスマイル・エンタテインメント	3398円
発売中	『グランディア』アレンジバージョン	SS	キングレコード	3059円(込)
発売中	『メルティランサー』オリジナルサウンドトラック	PS	キングレコード	2854円(込)
発売中	『ROOMMATE』ラジオドラマII 涼子の学園生活2	SS	データム・ポリスター	2913円
発売中	『マリア～君たちが生まれた理由～』ORIGINAL DRAMA CD Vol.1	PS・SS	TDKコア	2500円
発売中	不知火　舞／SNK	SS	PC/サイトロンレーベル	1456円
発売中	『～幕末浪漫～　月華の剣士』ARRANGE SOUND TRAX	アーケード	PC/サイトロンレーベル	2427円
発売中	NINTENDO64 Sound Series『ヨッシーストーリー』	N64	ポニーキャニオン	2427円
発売中	『カルドセプト』オリジナルサウンドトラック	SS	ファーストスマイル・エンタテインメント	2427円
発売中	『グランストリーム伝紀』オリジナルサウンドトラック	PS	ファーストスマイル・エンタテインメント	2427円
発売中	『幻世虚構精霊機導弾』オリジナルサウンドトラック&ドラマ	PS	ファーストスマイル・エンタテインメント	2427円
発売中	『SONIC R』サウンドトラック	SS	マーベラス エンターテイメント	2200円
発売中	ドラマCD『街』第Qの男-Qはquestionの Q- vol.1	SS	メディアファクトリー	2500円
2月4日	『～幕末浪漫～　月華の剣士』ラジオドラマ	アーケード	PC/サイトロンレーベル	2427円
2月4日	『バックガイナー　～よみがえる勇者たち～』	アーケード	PC/サイトロンレーベル	2427円
2月4日	『AZEL－パンツァードラグーンRPG－』フルコンプリートアルバム	SS	マーベラス エンターテイメント	2500円
2月11日	『DEBUT 21』ボーカルアルバム	PS	ユーメックス	2854円(込)
2月18日	『ナムコクラシックコレクション』テクノマニアックス	アーケード	ポニーキャニオン	2854円
2月21日	『G-ダライアス』未・来・完・了	アーケード	タイトー	2429円
2月25日	『ずっといっしょ』オリジナルサウンドトラック	PS	ユーメックス	2039円(込)

Event イベント



ユーザーの熱い人気に支えられ、ついにシリーズ7作目を数える『桃鉄』。その日本全国津々浦々を知り尽くした制作者たちと一緒に行く高知への旅。う～ん、楽しそうだなぁ。

●2/2～3
「文化庁メディア芸術祭」
昨年7月1日～10月31日までの間で、一線で活躍しているアーティスト、クリエイターから、学生まで多岐にわたる層から730点もの作品が寄せられた文化庁メディア芸術祭の表彰式。「デジタルアート・インタラクティブ部門」「アニメーション部門」「マンガ部門」など、デジタルメディアの世界に触れられるいい機会だ。
日程：2月2日　午前「文化庁メディア芸術授賞式」
　　　　　　　午後「シンポジウム」
　　　2月3日　午前「学生CGコンテスト授賞式」
　　　　　　　午後「セミナー」
会場：新国立劇場（京王新線初台駅徒歩すぐ）

●2/27、28
「バンタンクリエイターズフェス'98」
毎年恒例となったバンタン電脳情報学院の学院祭。デジタルサウンド科の学生によるミニライブ&DJやバーチャル・リアリティ特講、企業によるプレゼンテーションなどのイベントを予定。もちろん学生たちの作品も展示されるので、デジタルコンテンツ業界を目指している人はぜひ足を運んでおきたいところ。
日時：2月27日、28日
会場：イベントスペースEBIS 303
（JR恵比寿駅東口より徒歩すぐ）
バンタン電脳情報学院：0120-51-0505

●3/21～22
「JASでいく桃鉄・高地への旅・桃鉄ツアー」
『桃太郎電鉄』シリーズでお馴染みのハドソンと、桃鉄の世界を満喫しに高知へ行くツアー。本物の桃太郎電鉄（土佐電鉄）に乗っての市内観光やゲーム大会など、ハドソンならではの桃鉄にちなんだアトラクション満載の楽しい1泊2日の旅。
日程：3月21日～22日の1泊2日
定員：150名（招待25名、優待50名、実費75名）
※ご招待1名につき2名まで優待料金で参加できる。
料金：【優待料金 28,000円】【実費 40,000円】
JASナイスウイングセンター：03-3587-6321

Campaign キャンペーン

●1/15～2/23
「『Project V6』予約キャンペーン」
2月26日に発売予定のPS用ソフト『Project V6』（ゼネラル・エンタテインメント）を予約キャンペーン対象店で予約してくれた人全員に、もれなく『Project V6』を楽しむためのヒントが満載した「特製ガイド」をプレゼント。

●3/2～5/29
「『チョロQ3』QQQ（サンキュー）キャンペーン」
初回生産分『チョロQ3』（タカラ）を購入すると、本物のチョロQにセットできる金色に輝く「NO.101」のコインをプレゼント。
　また、ゲーム中チョロQコイン100枚集めたときに出現するシークレットナンバー、ボディを100台手に入れたときに出現するシークレットナンバーのふたつと、背ラベルのバーコード部分を切り取って官製はがきで応募すると、抽選で毎月33名（計999名）にプレミア必至の「オリジナルチョロQ」をプレゼント。宛先：〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16　株式会社タカラ CS事業部「チョロQ3サンキューキャンペーン」係宛
キャンペーン期間：3月2日～5月29日

ライバルに差をつけろ！ クチコミ重視の読者ページ GEMDAN GO!

GEM団5

前回までの粗筋～全国大会行きを決め浮かれるW五郎の前に、突如現れたダンスの先生。お袋から届いた小包みもよそに、暴かれるミッチーアフロの真相とは!?

読者の思い込みクチコミソフトレビュー
オレゲースプラッシュ SPECIAL

[丸数字は登場回数]

ハード／ソフトの新旧問わず、心のベスト10入りしてるゲームをレビューしてもらうオレゲー。今月は、ダイナミックキャンペーン！1ページ増量(当社比)の拡大版でお送りします。

■mr.BONES／SS／セガ／97(初)

●骨だけのクセに、ソウルフルで生き生きとしているボーンズ氏が最高。走る、跳ぶ、ギターを弾く、バラバラになる！ アクションゲームのキャラクター性の醍醐味がここに極まれり、という感じでしょうか。個人的に97年ナンバーワンゲーム。
（広島県　古貝屋）



©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996,1997

◎ステージごとに違うミニゲーム感覚。何を遊んでも、所詮アホアホっぽくて楽しいゾ！

■悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～／PS／コナミ／97(初)

●アイテム集めを意識させた作りがニクイ。見事に製作者の意図にハマり、アイテムを集めまくった。でも何度同じことを繰り返しても、まるで飽きない。作業に感じないんだな。気付いたら100品目でカンストを達成！ 翌日プレステ故障。何か役目を果たしましたって感じ。
（神奈川県　小宮重喜）

■政界立志伝～よい国 よい政治～／SS／BMGジャパン／97(初)

●一般市民から選挙を経て、大臣や総理を目指すゲーム。最後に細川隆一郎氏に判断をしていただくのですが…「バカモン!! お前なんぞに日本を守っていられるか!!」などと怒られた。でも細川さん、お久しぶりでした。
（千葉県　関東イービー会）

■実況パワフルプロ野球4／N64／コナミ／97(初)

●買って1ヶ月程度で飽きてしまうゲームが多いが、このソフトは半年以上経つのに、未だに遊べる。特にサクセスモードは最高で、自分が育てた選手たちでペナント全試合を戦い抜いた後の感動は、言葉にならないです。
（埼玉県　パワプロくん）

■海腹川背・旬／PS／エクシング／97②

●コンティニューがない、継続プレイ用のセーブもない。何よりエンディングまでのストーリーすらないという、こだわりの一品なご様子。そんなストイックな制作サイドのキビシ～イ愛は、我が子を千尋の谷に突き落とす親ライオンのそれに似ている。ルアー片手に這い上がってこそ開く、未来への扉なのか。
（大阪府　初代あきろと）

■ESPN StreetGames／PS／SCE／96(初)

●とにかく他のレースゲームとは違う。インラインスケート、スケボ、ストリートリュージュ、マウンテンバイクの4つの乗り物を操り、ストリートの頂点を狙う。コース上では何でもアリの格闘アクションもの。レースゲームの中では1番ハマった。
（東京都　サムンサムン）


©1997/XING/CLARY/JACK POT

◎デモのテクには目を見はるものが。川背サンは板前を目指してるという設定があるとか

■天地を喰らうII～赤壁の戦い～／PS・SS／カプコン／96(初)

●我が家のPS第一弾ソフト。もともとゲーセンの多人数プレイで燃えていたので、移植されて嬉しかった。特に三国志ファンにはたまらない。操作も簡単だし、主人公キャラにも個性があって愛着が湧く。オーマイ張飛！
（埼玉県　ベンタロウ）

■アーサーとアスタロトの謎魔界村／SS／カプコン／96(初)

●私のために作られたんじゃないか、と思うくらいハマッてしまった。パズルの解き方はいろいろだし、時間制限もロード時間もないし、アーサーとアスタロトの動きはコミカルだし、パズルの数も多いし、自分でパズルを作ることもできる。何て素晴らしいんでしょう！ 私の中でナンバーワンソフトです。
（徳島県　南極28号）

■トゥルー・ラブストーリー／PS／アスキー／96(初)

●転校経験者には、たまらんゲームやねぇ…。ギャルゲーは嫌いやけど、これだけは別。ありふれたハッピーエンドやのうて「人間、出逢いもあれば別れもあるやん」という甘ずっぱい設定に、兄ちゃん大感動。ぜひやってみなはれ。
（兵庫県　どあほう列伝）


©1996/ASCII/Bits Laboratory

◎お手頃価格でバージョンアップ版も登場。ツボはやっぱり一緒の下校ですかね

■鉄拳2／PS／ナムコ／96(初)

●移植は完璧。そしてオープニング、エンディングともにムービーは最高の出来だと思う。今までこれほどに空中コンボが熱いゲームはなかった。トランポリンのように、相手を即死コンボで沈めた日にゃ…。
（北海道　エコロジー熊）

■カオティクス／MD32X／セガ／95(初)

●2Dアクション2人同時プレイの、画期的なアイデアがここにある。ゴムで繋がれた1Pと2P、離れたくても離れられない。ナックルズが主人公の、ソニックシリーズ外伝。ソニックとテイルスはいないけど、ソニック好きなら、納得できます。
（大阪府　トキミチ）

■ファイアーエムブレム 紋章の謎／SFC／任天堂／94(初)

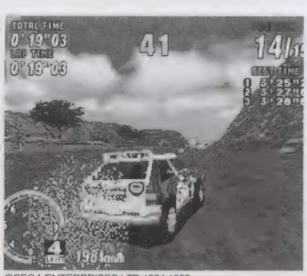
●このSLGの最大のシステムは、リセット技が使えないことにある。リセットを押せば、その章の始めから。仲間を殺すわけにもいけない。さらにCPUが強い。でもエンディングを見たときの感動は、他にはない。
（群馬県　アンソニー）

■アンジェリーク／SFC／光栄／94(初)

●プレイして間もない頃、あまりにも新鮮なセリフに笑ってしまったものですが、守護聖たちの表情の変化にドキリとし、甘いセリフが喜びに変わったのはいつのことでしょう。遊び続けた1年間は、このゲームのことで頭が一杯になり、作って下さった光栄さまに心から感謝したものです。
（岐阜県　松浦鯨）

■セガラリー・チャンピオンシップ／SS／セガ／95(初)

●サターンのレースゲームの中では、群を抜いて出来がいい。グラフィックはアーケードと違うが、雰囲気は十分伝わってくるし、何よりゲーム自体がよくできてるので気にならない。挙動がシビアすぎて、未だにゴーストカーには勝てないが、それを引いても、今でも十分に遊べる。
（大阪府　皆あそべー）



©SEGA ENTERPRISES,LTD.1994,1995

◎ダートのドリフトは土煙が上がって超カッコイイ。ストラトスなどマニア車も魅力

■ゼルダの伝説 夢を見る島／GB／任天堂／93㊗

●実はSFC版をプレイしていなかったので、ディスク以来の久々のゼルダ。謎解きはムズいけど、その分、解けたときの達成感もかなりのもの。外伝的となっているので、初心者にもOK。（京都府 ぷよ18）



◎名作、ゼル伝がGBで復活！ ワンワンはこのゲームがデビューだって知ってた？
©1993 Nintendo

■ジョイメカファイト／FC／任天堂／93㊗

●FC後期の迷作格ゲー。ゲームバランスが最悪だろうが何だろうが、キャラのロボットの五体がバラバラという斬新さと、主役ロボが実は漫才ロボットだという設定に、笑って驚こう。（千葉県 さうら俊一）

■新・桃太郎伝説／SFC／ハドソン／93㊗

●技やアイテムの種類がそれほど多くなく、すべて日本語のところがGOOD!! 遊ぶ人のことを考えて作ってあるなぁと感じるゲーム。とても楽しくて、どことなく懐かしいRPG。（岐阜県 ホイホイ）

■レナス／アスミック／SFC／92㊗

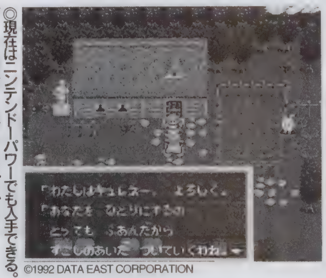
●このゲームの良い点は、感動的なストーリーに加え、ラスボス戦に臨むパーティをそれまでの傭兵から任意に選べることです。手塩に掛けて育てたキャラクターがストーリー進行の単なる捨て石になってしまうなんてことはありません。エンディングでの各キャラクターの台詞も泣かせます。心に響くRPGです。（宮城県 唐沢久夫）

■三国志Ⅱ 覇王の大陸／ナムコ／92㊗／FC

●これほど受け皿の広い、歴史SLGは他にない。誰でもすぐ理解できて、なおかつ面白い！ 今まで2人プレイで、最後までやったのはこのゲームだけ。他のは長くて長くてねぇ…。今もときどき1人用でやってます。（埼玉県 Mr～うらしま）

■ヘラクレスの栄光Ⅲ 神々の沈黙／SFC／データイースト／92㊗

●ドラクエやFFに、優るとも劣らないくらい面白いゲーム。とにかくストーリーが良し、そして最後まで分からないドンデン返し。今なら安く手に入るハズ。RPGファンじゃなくてもオススメの1本です。（東京都 昭島クジラ）



◎現在はニンテンドーパワーでも入手できる。ギリシャ神話にも詳しくなれるかも？
©1992 DATA EAST CORPORATION

■聖剣伝説／GB／スクウェア／91㊗

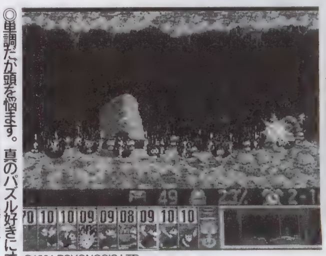
●狭い画面を動き回って、主人公を撹乱するヒロイン。レベルアップ時の「アンタも成長したんだ」というセリフなど、今のスクウェアにはない(?)遊び心満載の作品。プレイしてると、心がとても和む。（神奈川県 ダビすた夫）

■サンサーラ・ナーガ／FC／ビクター音楽産業／90㊗

●あの頃はとっても新鮮だった育て系RPG。たまごから竜を育てていくのは、今のたまごっちに通じるものがある。育て方でいろいろな竜になるし、ラスボスのところで自分を守るため捨て身で戦う竜に感動した。泣けるよ。（宮城県 ゲーまマ）

■レミングス／SFC／サンソフト／91㊗

●初めはアクビが出るような退屈さだが、我慢して面を重ねていくと、とんでもなく難しくなってくる。本当に奥の深いゲーム。彼らが天国に行く前に、自分の頭が天国に行ってしまう。（千葉県 オナラビーム）


◎単調だが頭を悩ます。真のパズル好きにオススメ。いざとなったら全員自爆・圧巻です
©1991 PSYGNOSIS LTD.
©1991 SUNSOFT ALL RIGHTS RESERVED.

■ダウンタウン熱血物語／FC／テクノスジャパン／89㊗

●くにおくんシリーズのRPG風アクションゲーム。敵を倒して、お店で食事したり。技を覚える本を買って、パワーアップさせていくのに熱中しました。さらに2人同時プレイもOK！ 今でも最高のゲームです。（愛知県 プレセガ64）

■ドナルドランド／FC／データイースト／88㊗

●主人公はマクドナルドのドナルドさん。リンゴ爆弾を武器に悪魔軍団と戦う、横スクロールACT。なかなかマトモなゲームで、難度もそこそこ。やるほどちゃんと先に進めるのが楽しくて、近所の友達と協力してクリアした、思い出の品です。（北海道 神楽幻）

■ファイナルファンタジー／FC／スクウェア／87㊗

●記念すべきシリーズ第1作。しかもⅡとのカップリング版も出ている。現在と違うところはスタート時に好きなジョブにチェンジできることと、魔法の使用回数が制限されていること。FCを知らない子供のために、Ⅰ＝Ⅱ＝Ⅲの移植を希望する。（鹿児島県 薩摩藩士）



◎初めて見るプロローグには感動。そしてマップの合い言葉は「とくれせんたぼーび」

■スカイキッド／ナムコ／86㊗／FC

●何度ヤラれても、根性で復活できるシステムが非常に楽しい。爆弾投下も急降下や高高度爆撃などのテクが使えるし、2人でやれば共同作戦や手柄の奪い合いもできて、これまた楽しい。キャラも可愛くて、最高のゲームだ。（広島県 寺山宏治）

©1985 NAMCO LTD.

■ナゾラーランド／FCディスク／サンソフト／87㊗

●これぞパーティゲームと、当時小学生だった私に教えてくれたのがこのソフト。友人が遊びに来たとき、必ずこの中のスゴロクイズというので遊んでました。（栃木県 ゴースト）



◎ミニゲームがたくさんつまったディスクマガジン。全部で4号発売され、人気もあった
©1987 SUNSOFT SEKAIBUNKA-SHA

■ファミリートレーナー／FC／バンダイ／86㊗

●専用マットの上で飛んだり走ったり。単なるビニールのような素材だったが、夏場には特に足に引っ付いた。本体の付いていた第1弾がアスレチック編、第2弾が陸上競技編、第3弾がエアロビ編だった。ある意味、名作。（沖縄県 ぢょー）

編集部 オレゲーフラッシュ

◆◆◆◆◆

■まなぶさん／ご存じ本誌の編集長！
スーパーメトロイド／SFC／任天堂／94
●暗いし、難しいけど、名作だと思う。コツコツと走りまわっている時の孤独感はたまらない。クリアした時、妻も一緒に大拍手だった。

■とほほK氏／本誌副編・GEM団創始者
テトリス／Mac／フリーソフト
●残業の合間に泣きながらやってた。だいたいゲームには、そのときの彼女の想い出とか仕事の苦労が染みついてるものなのよね。

■高山おやびん／じゅげむMOOKの親分
ゼビウス／FC／ナムコ／84
●アーケードで見て感激。パソコン移植版は買ってしょげたけど、FC版では見事に再現されていて、涙が出るほど嬉しかった。

■ちゃかい先生／ニュース＆エロティカ隊長
みんなのゴルフ／PS／SCE／97
●「俺、ゴルフ上手くなったんとちゃう？」と思わせてくれる爽快感がたまらんですわ。

■コジマール大佐／新婚ホヤホヤの編集チーフ
グラディウス／AC／コナミ／85
●俺の人生を変えてしまったゲーム。俺が今、じゅげむにいるのもこのゲームのおかげだ。

■森シロー氏／じゅげむBOOKSな男
メタルマックス／FC／データイースト／91
●RPGに持ち込まれた戦車というアイディア！それを改造する喜び。世紀末＆西部劇なストーリー、そして指名手配犯のハンティング。お前もやれ。

■ヅカールメン／PCページ担当の土星番
ギャプラス／AC／ナムコ／84
●とにかく速い。あらゆる意味で追いつかない。速すぎる故に、ときどき遅い。分かってくれる？

■福ちゃん／最近は馬の中の人でもお馴染み
スナッチャー／PC88／コナミ／88
●本気で神戸に住もうと思った作品。中学卒業後の夢はジャンカー就職、ってか今も？

■吉田ハルユキー氏／GEM団など読者担当
伝説のオウガバトル／SFC／クエスト／93
●クィーンも好きだったので、新鮮な感銘を受けた。小さいメーカーもやるなと思った。

■まーりー／編集部の小間使い・灰かぶり姫
ポートピア連続殺人事件／FC／エニックス／85
●初めてお年玉をつぎ込んだゲーム。今でも地下の迷路を、迷わず歩ける自信あります。

正しいオレゲーの書き方

◆◆◆◆◆

①ゲーム名やハードは冒頭に書く

いきなり文章内で片付けるのではなく、ゲーム名などは独立させて書くのがベスト。

[■ゲーム名／ハード／メーカー／年数]

せめてハード名までは書こう。メーカーや年数は、不明なら結構。こちらで調べます。

②ゲーム内容について触れておく

メジャー作ならともかく、マイナー作やレゲーではそのゲームを知らない人が多い。どんなに思い入れが強くても、それがどんなゲームなのかが伝わらなければ、採用は困難。知らない人に勧められるよう、サラッとでいいので、ゲーム内容について触れておこう。

③そのゲームへの思い入れは？

先ほどとは逆に、単なるゲームの説明に終わってもつまらない。熱い思い入れや淡い想い出があってこそ、オレゲーとなるのです。

思うがままにレビューといえども、そこには採用されるための秘訣があるのです。またオレゲーは、この拡大版に留まらず、カラー特集の予定もアリ。みなさんの投稿をストックして大放出するので、どしどし送ってネ。

名言短冊（めいげんたんざく） 第六節

二度とあの曲は使うな、おまえが男の中の男になるまではな

元レッドショルダーの男／装甲騎兵ボトムズ外伝
青の騎士ベルゼルガ物語（1997）より

ATを手に入れた主人公は、自身のテーマ曲に「レッドショルダーのテーマ」に選び、バトリング場へと向かう。その時、元レッドショルダーの男がバトルを挑んできた。実戦経験のない若造がこの曲を使うことは、最大の侮辱だったのだ。男は主人公に勝利して去っていく。戦いの中でしか生きられない男の悲しいセリフである。（東京都　メルキア魂）

VIVA！マンガ塾

ホームラン賞

（千葉県　初めてアニメに）



©HUMAN 1997

猛打賞　（東京都　宮廷魔術師A）

カッコイイっていいよね

二塁打　（長崎県　カフェ怒鬼）

おい、牛タンゲームって知ってるか？

併殺打　（神奈川県　オモット）

メガネ君：アレ、メガネ曇っちゃったよ
その他3人：あ、今の円蔵の真似？

今月のホームラン賞は千葉県の初めてアニメにさんに決定です。メガネの奥にキラリと光るモノは涙さんだったんですね。でも、このメガネ君ゲームやっている場合じゃないですよ。続いて、猛打賞は東京都の宮廷魔術師Aさん。中学生の頭といったら「モテたい、モミたい、ヤリたい」この3つでパンク寸前ですね。二塁打は長崎県のカフェ怒鬼さん。コンパに行って牛タンゲームを知らないと大恥かきますからね。これも切実な問題です。併殺打は神奈川県のオモットさん。さすがに現役の中学生は橘家円蔵を知らないよ。昔、メガネクリンビューのCMに出てたダミ声の落語家なんだけど、みんな知ってます？

VIVA！マンガ塾募集

次回のお題



©TECMO,LTD.1996,1997
ALL right reserved

次回のテーマは『デッド・オア・アライブ』に出演中のジャン・リーさんです。普段は格闘着のリーさんですが、今日はスーツでキメていますね。夕暮れ時の海岸でナニを思っているのでしょうか？ご家族で考えてください。

Mr. UWA SAN

今月の信頼度　2%

年明け一発目のウワサンですけど、あいかわらずウソばっかり。今月も信頼度は一桁です。みんな、本当のこと書いてもいいっスよ。ま、ウソでも面白ければOKなんですけどね。

●人気の『ヴァーチャコップ』シリーズに警官マニアとして有名な水野晴郎バージョンが新登場!?　お気に入りのロサンゼルス市警の制服に身を包で、満面笑みの水野晴郎が警棒一本で大暴れするアクション大作になるらしいです。なお、晴朗の攻撃は警棒と濃密な寝技中心なのでヴァーチャガンには対応してません。（千葉県　微笑みデブ）

◎映画と警官をこよなく愛する水野晴郎は、いまだ独身です

●『デドアラ』の乳揺れですっかり有名になったゲーム界のガイナックスことテクモ。『ギャロップレーサー2』では女性騎手の乳揺れだけには飽きたらずに、牝馬の乳まで揺れちゃうとか。さらに、『ギャロップ3』では牡馬のナニまで揺らしちゃうという話も…。（静岡県　揺れて揺られて）

●世界的な映画監督の北野武氏がタイトーと組んで再びゲーム界に殴り込み！　気になる内容は現在ヒット中のゲームの第2弾として、自身の体験も盛り込んだ意欲作。その名も『原チャでGO！』。（長野県　史崎稔之）

◎消火器持って殴り込みとか、楽しいイベント盛りだくさん。

●パラッパとクラッシュが大喧嘩!?　ことの原因はクラッシュがサニーちゃんに手を出したからとか（東京都　かめ王）

●今春ケムコから『ヴァーチャルボーイコレクション』が発売されるらしい。でも、君たちVB持ってる？　俺は持ってるけどコレ買わないよ。だってあの野球ゲーム、外野フライ捕れないんだもん。（島根県　Wガードナー）

◎球は捕れないし、赤い光りがピカピカ。VBもヤバイです。

●高校野球のサクセスモードが導入される『パワプロ5』には彼女役として、ときメモのキャラたちが出演するらしい。しかも、ときメモキャラの育成も可能になり、育て方によっては野村夫人や落合夫人も作れるという噂です。（神奈川県　戦車でGO！）

●発売延期の続く『フォーミュラ1』ですが、ユーザーの期待に答えて『フォーミュラ王』と名を変えて発売されることになりました。王監督がダイエーのバスを取り囲むファンから逃げ回るレースゲームらしいです。（奈良県　リサドマイド）

◎F1、成人式に出たから、たぶんこのゲームはボツですね。

ミッフィー前川のゲム・ノスタルヂャ

1987年02月・TOP10

（ランキングはGEM団調べ／入手難易度はS難→D易）

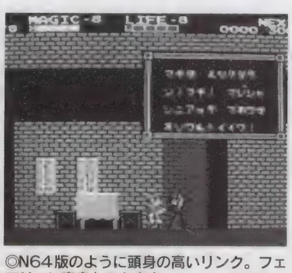
順位	タイトル	機種	メーカー	発売日	現入手難易度
1位	ドラゴンクエストII　悪霊の神々	FC	エニックス	1月26日	C
2位	ゴルフJAPANコース	FC-Disk	任天堂	2月21日	A
3位	プロ野球　ファミリースタジアム	FC	ナムコ	86年12月10日	D
4位	リンクの冒険	FC-Disk	任天堂	1月14日	A
5位	ウルトラマン	FC-Disk	バンダイ	1月29日	A
6位	新人類	FC	リコーエレメックス	2月10日	C
7位	エスパードリーム	FC-Disk	コナミ	2月20日	A
8位	飛龍の拳	FC	カルチャーブレーン	2月14日	B
9位	アルカノイド	FC	タイトー	86年12月26日	A
10位	ポケットザウルス　十王剣の謎	FC	バンダイ	2月27日	D

PlayBack Review
リンクの冒険

今月はDQII発売直後の87年2月を見てみましょう。上位は大物ばかりが並び、かなりの激戦です。そしてキャラゲーも多い今月。『ウルトラマン』はさておき、『新人類』は主人公がナゼか長州力に変身しますし、『ポケットザウルス』の主人公は橋本名人ならぬ「橋本ザウルス」。今はスクウェアの方ですけどネ。「ポケットザウルス」という恐竜をモチーフにしたバンダイの文具、覚えてますか？　このゲームは、バンダイがゲームアイデアを募集し、実際に7人の少年が制作に参加したというプロフィールもあります。

さて今回のレビューは、今までにも何度か名前が出た『リンクの冒険』です。シリーズの中でも異色テイストなこのゲーム。主な違いはサイドビューであること、エンカウントバトルであること、さささやかながら経験値の概念があること…などが挙げられます。中でもバトルは異色。そのかわりリンクのアクションもジャンプからの上突き・下突き攻撃など多彩。N64版にもない「ジャンプボタン」があるのは、この作品だけなのです。

ところで当初プレイヤー間では、あるモノが話題となりました。それは、とある町のお墓に刻まれたメッセージ「ユウシャ　ロト　ココニネムル」。きっとギャグだったのでしょうが、実に意味深なお言葉…。それゆえDQIIには、お返しに「リンクの影」という敵が登場するのでは…なんてウワサもささやかれていたそうです。



◎N64版のように頭身の高いリンク。フェアリーに変身もできます
©1987 Nintendo

Goods モニターズ

ソフト以外のゲーム関連商品を読者がCHECK！

■グリップコントローラPSクリア／ホリ電機／2500円
●透明モノは好きだが、もっと本体と合った色使いを！ せめて限定メモリーカードの色に合わせるとか…。スタート・セレクトボタンが一段低い位置なのは何気に便利。ただ、さすがに手元リセットは片手ではできなかった。
(大阪府 番木偶)


◎スモークホワイトのボディにボタン部分がブルー、イエロー、ピンクの3種類

■ワイヤレス デュアルショット(PS)／オプテック／4980円
●パッド2個入りで受信ユニットとのセット。ターボパワーつき高性能モデルで電源自動OFF機能つき。まさにいたれりつくせりで使い勝手も良いです。
(東京都 ピカチュウアニキ)

■ファイナルファンタジーⅣ ケルティック・ムーン／ポリスター／2500円
●オリジナルバージョンより売れなかったようだけど、FFⅣをやった人なら絶対に買うべきだ。FFの曲とケルト音楽が本当に合っていて、素晴らしい出来。
(神奈川県 パインツリー)

■めざましピッピ／トミー／1680円
●かわいい上に時計、アラームもついてるおりこうさん。でも母いわく「こんなかわいい声の目覚ましじゃ、あんた甘えちゃって起きないよね。」ごもっとも。
(埼玉県 ミヤ)


◎ピッピの声はアニメと同じ。時計表示は底部分に、1時間おきに時報も鳴るよ
©Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU

■ポケパチ／明治製菓／60円
●コーラ味棒つきキャンデーに、パチパチはじけるキャンデーをつけて食べる！ おおっつ、ピカチュウの電気ショックだ。昔の「ドンパッチ」よりはじけ方がキツイと思うのは私だけ？ ペットに与えると楽しいぞ。
(兵庫県 ペット好き)

■ラムネマン／タカラ／300円
●ビーダマンのビー玉がラムネになったもの。同梱のラムネは正直なとこ今イチなので、自分でマーブルチョコレートを買って入れとくのがGOO。カワイイお菓子ケースとして持ち歩けるし、自分の中ではポスト・ペッツか!? とさえ思える良いデキ。
(東京都 ぼんたろう)


◎キーチェーンでカバンにもつけられる。ただ、口に向けちゃダメなんだって…
©1997 HUDSON SOFT/TAKARA.

我流 ローテク道場

ハイからバカまでキミだけのプレイを伝授してくれ

●友人からもらったバイクのヘルメットをかぶって『エースコンバット2』をやってます。パイロットの雰囲気が味わえるかと思ったけど、息苦しいだけでした。でも、ミッションを終えてメットを脱ぐときの解放感だけは、結構リアルでしたよ。
(神奈川県 ジャガー金子)

●最近、少なくなってきたけどゲームソフトをパソコンに入れるとテキストファイルなどに隠しコマンドが入っていて、面白いんですよ。例えば『ファイティングバイパーズ』には圧縮されたJPEG方式のイラスト集が入ってます。
(茨城県 ひだりつばさ)

●1月号に載っていた「パンツ覗きワザ」ですが、これは『闘神伝2』でも可能です。オプションでボタン配置をすべて「不使用」にしてから、カメラタイプを「操作」します。そして、ボタン配置を「カメラ操作」に設定すると、LRボタンでパンツを覗くことができます。さらに、ポーズ後に4つのボタン+セレクトで画面をスッキリさせて、L1+セレクトでズームも可能になります。
(千葉県 本千葉あずさ)


◎ソフィアちゃんとエリスちゃんが2人揃ってコマネチッ！ 状態になっちゃいました。
©TAKARA

●みなさん、PSの『Zガンダム』のパラッパ遊びはご存じですか？ 「MS VIEWER」を選択して、好みの音楽に合わせながら○ボタンやLRを連打してダンシング！ GP2が意外にイイ踊りを見せてくれますよ。
(群馬県 ヨシノブ)

●『デビルサマナーソウルハッカーズ』のインストールソフトを「バックアッペー」に入れる容量がない！ こんな時は「QUIT」で中断してSS本体の中断データをパワーメモリーにコピーしましょう。こうすれば失敗しても、パワーメモリーから本体メモリーにコピーすれば何度もやり直しができます。
(埼玉県 小泉照)

●『ツインスティック』が部屋オブジェになっている人は多いと思います。しかし、これで格ゲーをやるとナンかやりずらくて新鮮な感じで遊べますよ。
(北海道 あんたちゃぶル)

●『RPGツクール』でサンプルゲーム「gobri」のセーブに困った人がいると思います。ここでのセーブは、マップ画面で□ボタンを押してメニューを出すとセーブができます。
(東京都 白花百号)

チョイQ

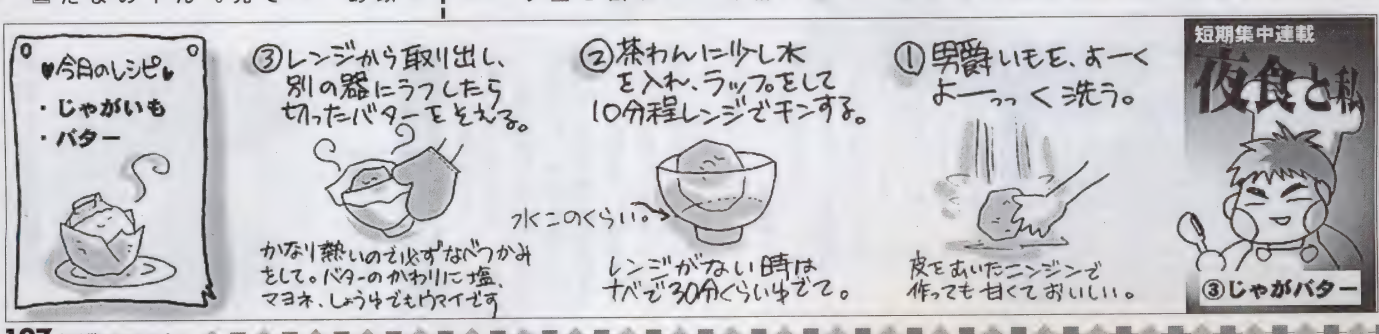


Q PCE(エンジン)の『イースⅣドーン・オブ・イース』と、SFCの『イースⅣマスク・オブ・ザ・サン』がどう違うのか困っています。ゲーム中、太陽の仮面というのが出てくるとこ見るとやはり同じなのか？
(京都府 おも古ゲーマー)

A ハイ、イースⅣはシリーズの中でも少し変わっています。…ってコレは「ノスタルヂヤ」のノリか。それはさておき、イースⅣはどちらもそのハードだけのオリジナル作品。日本ファルコムから版権を買った別メーカーが、それぞれを制作しています。したがって2つのゲームは別モノ！ ちなみに、パソコン版の『イースⅣ』というのは発売されていません。

Q SFCのソフトで『アップルシード』っていうのありますか。かなり昔に雑誌に載っていたよーな…。攻殻機動隊以外に士郎正宗関係のゲームがあれば教えて下さい。
(大阪府 攻殻類)

A お探しのソフトはSFCで94年にヴィジットから発売になったアクションゲームです。他に、原作モノではありませんが、キャラデザインやパッケージイラストを描かれているものはパソコン方面に数多くあります。コンシューマでは、最近だとPSの『すらいムしよう！』がそうですよ。



Voice and Opinion

ゲーム生活向上のため、毎月ひとつのテーマについてみんなで論じていく場

98年主導ハードは?

●私が思うに、98年もPSの勢いは衰えないでしょう。N64がポケモンでセガを圧倒しても、セガがVF3で返り討ちにしても、PSの新年はバイハザ2に始まり、ドラクエⅦへと、その勢いは加速していくばかり…という気がします。ただ、ネオジオ64の動きも無視できない。
（茨城県　金成知樹）

●ナントいきなりセガの巻き返しがやってきて、PSのシェアの半分を奪う！　その背景にはバーチャ3、バーチャロン2とアーケードの他に、W杯のサッカーソフトの版権独占が…。
（北海道　華月楽音）

●人気シリーズが出るN64に期待。しかしシリーズもの以外での良作を出さないと、PSに負けると思う。PSは一般層にも受ける作品をこれからも出せるなら、この調子は続くと思う。SSは年末のCMを見て、これからも××だと確信した。
（愛知県　如月徹）

◎追われる立場となったPS。このまま独走か、それともN64やSSの巻き返しはあるのか?

今月のテーマ
ゲーム未来予想図 1998

これまで数々の予言を言い当ててきた(!?)、毎年恒例・未来予想図の第3弾～1998版。次世代機登場から早や3年、めまぐるしく動くゲーム業界。ハードはソフトはユーザーは今年ド～なるのか?　読者が98年を大予想だ！

今年こそ任天堂!

●64DDの発売される98年は、N64の年になる。スペースワールドで発表されたソフトや周辺機器を見れば、任天堂ファンじゃなくても期待に胸が膨らむはず。ついにゲームが変わる。セガやソニーが、これにどう対抗していくかも楽しみ。
（北海道　成瀬晶）

●98年はN64が勢いを盛り返してくる年となるでしょう。やはりN64の底力はすごそうだし、RPGなどの大作がどんどん出だしたら、子供だけでなく大人もN64の良さを認め始め、PSと凌ぎを削ると思います。
（大阪府　えのきだけ～）

●予想というより希望。今年こそ、任天堂に頑張ってほしい。もうPSユーザーにいぢめられるのはイヤだ～っ！　でもいいの、ゼルダとマザー3があれば幸せだから。愛があれば、シェアの差なんて…。
（岩手県　里谷たむり）

◎任天堂への期待は去年も一昨年もあったけど、ホントに今年こそ!!　3年目の正直で、その底力と本気を見せてほしい！

気になるGBとNP(ニンテンドウパワー)

●たまごっちやポケモンなど、携帯ゲームのヒットが目立った97年に続いて、ゲームボーイでまた大ヒットが出そうな気がします。手軽さや通信機能、価格など、多機種には太刀打ちできないメリットも多いし。でも、ポケモンの真似っこゲームばかりが出そうな気もします。
（山梨県　中古のジムニー）

●ついにドラクエⅦが発売だ！　すべてのゲームがコンビニ、玩具店で書き換え可能になっていて、予約して当日行けば書き込める。プレイしてみてつまんなかったら、値段も安いし、他のゲームに書き換えちゃえ！　これもニンテンドウパワーの成功…のおかげ?
（静岡県　仕事中なの）

●古いゲーム作品を遺し、活かすための動きが活発になる。M(マルチ)Sや64DDで盛り返す任天堂は、SFCとN64のコンパチブルマシンを発売。PSやSSはCDの大容量を駆使して、オリジナルとバージョンアップ版を組み合わせるのが主流に。ユーザーとしては安く、そして安心して楽しめるので嬉しい。
（新潟県　溶解人間ドロ）

◎今年最初の話題といえば、ニンテンドウパワー。実際ド～なのか、今後の展開にも注目だ。

信頼度は低い?

●PSの偽物ついに登場！　しかも本物のPSより安く、なおかつビデオCD&DVD再生可能なバケモノPSになる予定。
（岡山県　FFEX）

●ついにボタンやレバーではなく、直接カラダの動きで入力する格ゲー出現！　当然ダメージも受けるので、ケガ人続出!!
（新潟県　宿許はるか）

●任天堂が密かに計画していた次世代機、業界初の128ビットのバーチャルボーイ・ハイパーを出す。だが、またまたコケる。
（茨城県　すえうー）

●セガとソニーが共同で新機種発表！　そして両ソフト統一!?
（埼玉県　そらないわ）

●カラオケBOXのような、ゲームBOXが登場。通信カラオケのように、リモコンで番号を入力送信でOK。新作ゲームも楽しめる。2次会はココで決まり!?
（東京都　ハミ）

◎でも飲んだ後のポリゴングリグリゲームは止めましょう。頭ぐるんぐるんで酔いは2倍に！

バブルはじける!?

●98年夏、セガはサターン2を発表するも注目を浴びず、ハードから撤退。任天堂は64DDが発売できず、国内市場はPSの天下となる。が、クソゲーの氾濫により市場は壊滅し、PSショックとして歴史に名を残す…。
（東京都　す～）

●64DDの発売により、任天堂の攻勢が本格化。しかしPSやSSへの影響は少なく、三すくみ状態は変わらない。FXは最後の年になるだろう。一方で、大作ソフトの乱発とマスコミによるゲーム情報の氾濫に飽きたユーザーの、ゲーム離れが徐々に表面化。業界の地盤沈下が始める。99年の業界の合い言葉は「脱ゲーム」か?
（茨城県　話し半分）

●鉄拳3やバーチャ3が前作を大きく下回る売り上げとなり、ついに格闘ゲームの人気が地に落ちる。逆にGダライアスやソーラーアサルトがPSに移植され、ミリオンセラーを記録。シューティング人気が再燃する…といいんだけど。
（東京都　ラブテスター）

◎STGが盛り上がるかど～かは知らないけど、格ゲーの衰退という意見は他にも来ていた。

ナゼか悲観的な98年

●ゲーム内容の質の低下。出すモノ出し尽くして、似たモンやユーザーがついていけないよーな突飛&小難しいモノが横行する…。そんなんやったら、いややなぁ。
（大阪府　NAOさん）

●任天堂の地道な活動も実らず、ゲーム業界は子供離れが進んで下降の一途をたどる。コアユーザー中心のこぢんまりとした市場へと変化していくでしょう。
（愛知県　森弘）

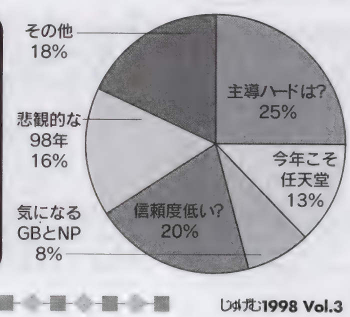
●バイハザ2やサクラ2といった続編ヒットは多数出るが、パラッパやポケモンのようなゲーム層を拡げるソフトには恵まれず、安定を保つものの寂しい1年になるでしょう。
（福岡県　パロム・ポロム）

◎これが現実のものとならぬよう、クリエイターのみなさんには頑張ってほしいものです。

後記

現実的な意見が多かった前回の97年版に比べ、今回はマジにしろネタにしろ、ゲームそのものに対する悲観的な予想が目立っていた。安定感から来る余裕なのか、それともユーザーが行き詰まりを感じてるのか?　シェア争いよりも、そちらのほうが気になるトコ。今年もイロイロあるだろうけど、ゲーム業界のみなさんは怠惰にならず、危機感を持って、いい意味でボクらを裏切り続けてほしいよね。

大まかな意見構成



ボイオピ番外地

●じゅげむが週刊誌となり、値段はナント190円!!　しかしゲームの広告だけでなく、求人広告からビールの広告まで入っており、本の厚みは電話帳並みに。
（広島県　万石戦侍丸）

●ワ○プの野人ことーさんが、髪を切って別人になる…が、ダイエットには失敗。未だに人の姿にはなっていない。
（茨城県　宗々）

●ゲーム業界あ然！　リクルートが、自社ハードで殴り込み。兼ねてから噂があったKM64を発表！
（北海道　ビデ夫人）

◎KM64はカートリッジ機、ソフトは『リクルート・サーガ』のみ。書き換えは手作業です。

募る

次々回のテーマ
ゲームイベントの改善点

ユーザーの増加に伴い、開催される機会の増えたゲームイベント。ゲームショウなどの展示会やゲーム大会、クラブイベントと内容も多様化している。だが、考慮すべき点も多いはず。これらイベントの現実と改善点、また行かない人の言い分。そして、望まれる理想の姿とは?

話題つりーのるツボ

童貞のまま浪人

（題字：茨城県　宗々）

今月の題字の主は18歳…。何だか切実なお言葉ですが、あともう少しの辛抱です。いい春が来たら、キミの電流イライラ棒もスパークさせてあげてネ。

よろず企画承ります

●冒頭にある暴走企画がいい。もっと暴走して下さい。スタッフのみなさまのセンスが伺えます。

（東京都　ごいんき）

遠藤「1月号のパンチラ企画には、ヤメロ意見も来てたけど」
吉田「モノクロでは、あの素晴らしさが伝わらなかったのか」
直井「パンチラ程度のお色気じゃ満足できなかったのかな?」
前川「いやま、でも実際に作ってみて、カラーにしとけば良かったって企画もありますよね」
遠藤「カラーじゃできない企画を実験する場でもあるからね」
直井「でも大変なんですよね。しかも何やっても、なかなか人気ランクが上がらなかったし」
吉田「人気とゆーか、読者のみんなにも参加してほしいよね」
前川「他のコーナーで盛り上がった話題を取り上げるのもアリだし、読者の声も聞きたいし」
直井「みんなもやってほしい企画があったら、何でも送ってね」

ドッチのほうがオタク?

●格闘ゲーマーは、恋愛SLGをバカにしてると思う。「格闘ゲーム＝男らしい」と変なプライドを持ってて、恋愛SLGは「暗い・オタク」と見下す。一般人から見れば、お前らもオタクだ!

（岐阜県　太田正人）

前川「どうですか? 私の回りは両方とも好きって人ばかりなんで、特に問題ないですけど」
吉田「結局のところ、みんな同じでしょ。それにこの仕事してると、気にならなくなるしね」
直井「長髪とかバンダナとか」
遠藤「どっちもどっちでしょ」
前川「でも格ゲーとかジャンルに限らず、難しいゲームをクリアできる人はカッコイイよね」
遠藤「見掛けがオタクでも?」
前川「いや、カッコイイのは見掛けじゃなくて、腕のほう」
直井「僕は、ゲーセンとかで格ゲーが強ければ強いほど、オタクのような気がしますけど」
前川「男らしさならゲームじゃなくて、本当に体型のイイ人のほうが女のコとしてはイイな。外に出て、スポーツしよう!」

目指せGEM団初掲載!

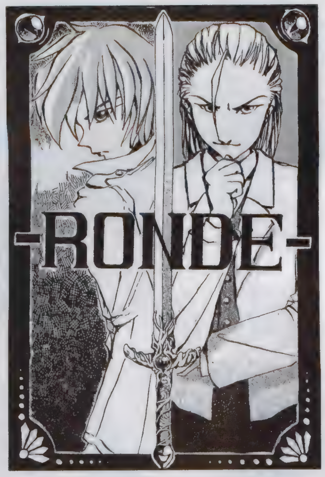
●GEM団について質問! 毎月ハガキは、何枚ぐらい送られてくるんですか?

（京都府　リンドバーガー）

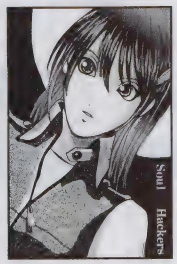
遠藤「その月々によって違うけど、多いときは高さにして30センチぐらいは積み上がるよね」
前川「基本的に1人1枚のアンケートハガキが中心だから、ビックリする数ではないですよ」
直井「でも数はあっても、なかなか使えないのも多いから…」
遠藤「今一番人気なのはオレゲー。逆に採用率が高いのは?」
直井「ローテクとウワサン!」
前川「Gモノも載るよ。今でも買えるモノをレビューしてね」
遠藤「封書でのまとめ送りもOK。全部が載ることはないけど」
直井「とにかく投稿ルーキーの人は、他の読者投稿を参考にして、投稿ネタを作ってみて!」
遠藤「どんな投稿文が載りやすいかが、見えてくるハズだよ」

GEM団5 to 韓国!!

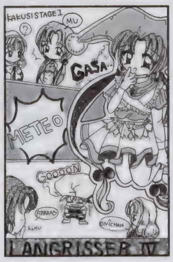
遠藤「突然ですが、来月GEM団は、韓国に行ってまいります!」
直井「キムチ喰います!」
前川「焼き肉喰います!」
遠藤「チゲ鍋喰います!」
吉田「喰ってばっかかよ、おい。アカスリでしょ、韓国ゆーたら」
遠藤「パスポート取ったぁ?」
一同「まだぁ～」
吉田「ってか、みんな初じゃん」
遠藤「ま、直井くんは機内クイズで落とされるから安心だね」
直井「え、体重制限ですか?」
前川「そんなことより、私たちの他に誰が行くんですか?」
吉田「我々と、とほほKさんとデザイナーの坪井さん。あと、まーりーが加わって総勢7人」
前川「行って何するんですか?」
直井「ドロンコクイズとかバラまきクイズとか、盛りだくさん」
遠藤「コリアン娘と恋に落ちる」
吉田「いいねぇ～、むじんくん」
前川「誰もつっこまないの?」



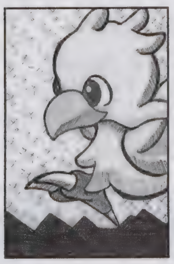
千葉県　ちい



大分県　れいか



神奈川県　くれしあ


栃木県　SATOSHI


東京都　坊やヤニ



東京都　加藤浩一

ILLUSTYLE

今月デカスペースの（ちい）は、去年は19歳の後厄で浪人したうえ、お父んが倒れるなど大変だったご様子。でも今年はイイコトありますようにネ、大吉のデカ。最近の救急車はベンツ社製らしいぞ。みんな知ってた?

4コマプリクラ



上から：三重県　ケンイチ／千葉県　アヤ／大阪府　むらさき／千葉県　ヤスヨ／みんなもどんどんプリクラ送ろう

ENDING

早いもので、もう98年です。平成元年生まれの子供も小学4年、来年には地球連邦政府も樹立です。今月はオレゲーも拡大して、来月はソウルフル韓国です。そんなこんな（どんな!?）で今年も1年よろしくね。

◆「夜食と私」では、読者ちゃんからのレシピを募集中! ゲームな夜にピッタリな、簡単メニューを教えてくださ～い　（前川）

◆スパロボに続いてGTの1Pで良さゲーも担当してます。ゲームとはあんまり関係ない内容だけど、とりあえず読んでね　（直井）

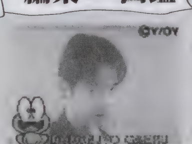
◆去年の中頃から、ずっと古本マンガがマイブーム。今は『OH!透明人間』全巻を捜索中。男の夢がギッシリ、読みてえ～!　（遠藤）

◆最近、子供に踏まれました! 待望の男のコ。これで僕も一人前です　（吉田）

今月のソフト当選者は、千葉県の紅白かぼちゃ。桐の箱に「ゼノギアス」入れて、そっとお渡しします。お主も悪女(ワル)よのお。

編集さん図鑑

馬(かぶりもの)科。京都の古寺の柱に鉄砲打ちする、ホクホク顔の24歳。毎朝8時にGSのシャッターを開けるのが仕事。カラダは柔らかい。


福ちゃん　No.002

投稿の決まり

●GEM団は、巻末のアンケートハガキで投稿できます。ペンネームは7文字まで。同時に巻末プレゼントへの応募にもなります。官製ハガキの場合は、郵便番号・住所・氏名（PN）・電話番号・年齢などの明記をお忘れなく。

●全投稿者の中から毎月10名さまに、じゅげむオリジナルグッズを! そしてさらに、抽選で1名さまに…ご希望のゲームソフト（当選者には追ってコチラから連絡を入れます）を差し上げます!!

●宛先／〒105　東京都港区東新橋2−12−11　電池ビル　じゅげむ編集部「GEM団○○係」まで。FAXで投稿する場合は…03（5472）8413へ。

技辞典（わざじてん）

厳冬？大寒波？ゲームをやって熱く燃えれば寒くないぜ！

ウラ技 COTTOn2

●サクセス●横スクロール・シューティング●SS●5800円

クリア後の嬉しい報酬&隠しコマンド技を一挙公開！

まず、難易度イージー以上でクリアするとキャラクターを選択でき、ノーマル以上ならばビジュアルシーンのカットが可能になる。そして、ハード以上でクリアすれば、コマンド技がボタン１つで出せるようにオプション設定できるのだ。また、超強力な隠しコマンド技が判明したので、下の表に載せておこう。



⬅ローリングキャッチは使い勝手が非常にいい。完璧に使いこなせば、攻略が一気に楽になること間違いなし



➡連続ショットはメチャクチャ強力な分、コマンド入力のタイミングがかなりシビア。練習あるのみ！

コマンド技名	効果	入力コマンド
ローリングキャッチ	封印しながらキャッチ	→↘↓↙←+B
イリュージョンショット	2ショット連続発射	←→+A←+A
ミラージュショット	3ショット連続発射	←→+A←+A→↘↓+A
シルクorニードルはずし	スピードが少しアップ	→→←+B
魔法捨て	敵を壊さずに属性変更	←→←→+C
ファイナルコメットアタック	自爆	↑↗→↘↓↙←↖↑↓+A+B+C

ウラ技 X-MEN VS. STREET FIGHTER

●カプコン●格闘●SS●7800円

クリア後にはこんなお楽しみが！

どんな設定でもいいからアーケードモードをクリアすると、ターボスピードを10段階に調節可能になる。また、同じキャラクターでタッグを組めるようになり、カラーも２種類ずつ増える。さらに、ノーコンティニュー、３回以上ハイパーコンボフィニッシュでクリアすれば、オプションでコンボゲージをフル状態に設定できる。

夢の対決！



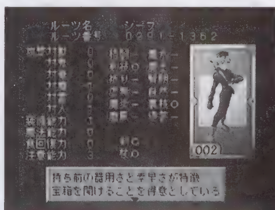
➡誰もが一度はやってみたかった同キャラタッグ。普段とはひと味違う感覚で楽しめる

攻略 スペクトラルタワーII

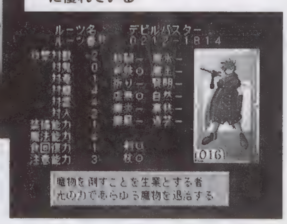
●アイディアファクトリー●ロールプレイング●PS●5800円

ルーツナンバー探しに困っている人をお助け！

このゲームで面白いのが、130種類以上も存在するルーツの変更。だが、ナンバーのヒントがなかなか見つからず、苦労している人も多いはずだ。そこで今回は、ユニークなものから強力なものまで、独断と偏見で選んだ10種類のルーツのナンバーを公開しよう。それ以外のナンバーについては、とっておきのヒントを伝授。レジャー施設やゲーム会社など、有名どころの電話番号を片っ端から入力してみよう。もしかしたら意外な発見があるかも知れないぞ……!?さぁ、今すぐ電話帳を用意して調べてみよう！



⬆宝箱を開けることすらままならないこのゲーム。序盤ではぜひ、シーフのルーツで注意能力を鍛え上げておきたい



⬇数多い戦士系ルーツの中でもかなり頼りになるデビルバスター。その名のとおり、対魔・対霊能力に優れている

ルーツ	ルーツ番号
美しき戦士	182—8903
ダークメイジ	50—3146
魔王の息子	291—4892
シーフ	29—1136
ネコ戦士	100—2241
ヴァンパイア	79—4282
魔猿・悟空	95—9967
英雄	137—9651
デビルバスター	212—1814
カラテマスター	146—3240

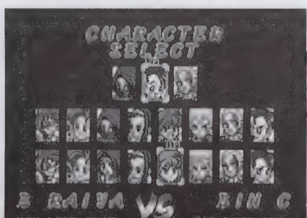
One Month Soft 今月の一本 闘姫伝承 ANGEL EYES

●テクモ●格闘●ＰＳ●5800円

全11人の隠しキャラクター使用方法&大天使攻略アドバイスを公開！

個性豊かな乙女達が戦う本ソフトには、隠しキャラクターが11人いる。出現条件は表通りで、何回コンティニューしてもＯＫだ。この11人は「VS/トレーニングモード」で使用することができ、必殺技コマンドはクリアの対応キャラクターと同じになる(ブラックライヤならライヤのコマンド、といった具合。なお、貧乏ちび子のコマンドはちび子と同じ)。

それから、クリアにてこずっている人に、ボスの大天使必勝ポイントを教えよう。大天使の必殺技は、威力が高いが、その分スキもある。だから、大天使の必殺技に合わせてガードキャンセルで反撃すれば確実に倒せる。特に突っ込んでくるタイプの必殺技は狙い目だ！



⬆隠しの全11人を出現させた選択画面がコレ。頑張って全クリア目指せ



⬇ブラックライヤやあかねなどは、対応キャラよりも戦闘能力が高い

隠しキャラクター	出現条件
ブラックライヤ	ストーリーモード・「ライヤ編」をクリア
ロボチビコ	ストーリーモード・「ちび子編」をクリア
マリー&パンダ	ストーリーモード・「マリー&キング編」をクリア
あかね	ストーリーモード・「キリコ編」をクリア
リナ２	ストーリーモード・「リナ編」をクリア
重傷ハイウェイスター	ストーリーモード・「ハイウェイスター編」をクリア
ハイパーミステリアスパワー	ストーリーモード・「ミステリアスパワー編」をクリア
レイカ(アニメ版)	ストーリーモード・「レイカ編」をクリア
キリコ(アニメ版)	アーケードモード・「キリコ編」をクリア
リナ(アニメ版)	アーケードモード・「リナ編」をクリア
貧乏ちび子	上記10人のキャラクターを全部出せば、自動的に出現

RONDE（ロンド） 〜輪舞曲〜
●アトラス●シミュレーションRPG●SS●6800円

夜魔ツルベビでお金儲け！
ツルベビの所持マグネタイトを換金してお金を儲ける、とてもお得な秘技を紹介しよう。まず、リミックスステーションへ行き、1000Gで夜魔ツルベビをクローニングする。次に、ツルベビをユニット悪魔に設定したあとに、アイテム補給でマグネタイトを0にしよう。これで180MAGを入手することができるので、これを換金する。すると、このときに1800G手に入るので、結局800G得することになる。

A5 A列車で行こう5
●アートディンク●都市開発・鉄道シミュレーション●PS●6800円

ムービー鑑賞と隠しマップ！
先月号で紹介した「資材と資金無限モード」状態でゲームを終了し、スタート画面へ戻る。そしてスタート画面中に△、□、R2ボタンを同時に押すと、全14種類のムービーをすべて鑑賞できるのだ。また、1兆円達成ムービーのあと、新規ゲームでマップをロードすると、「ファラオの負債」と「幾何学都市」の2つの隠しマップがプレイ可能になる。ちなみに、上記の2つの裏技を併用することはできないので注意。

ファミスタ64
●ナムコ●野球●N64●6800円

オールスターをさらに楽しむ！
オールスターで選択条件を特定の順に選ぶと、通常ではあり得ないシチュエーションでプレイができる。まず、イチローに投げさせるには、「肩が強い」「人気がある」「肩が強い」の順で選べばいい。また、嘉勢に投げさせるには、「肩が強い」「年が若い」「肩が強い」の順で選べばOKだ。さらに今度は、「ベテラン」「人気がある」「ベテラン」の順で選んでみよう。すると、なんと監督が選手として登場する。

ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFLICT-
●ズーム●対戦格闘●SS●5800円

隠しキャラ&ステージ出現法！
ゲームのレベルを「NORMAL」か「HARD」に設定してゲームをクリアすると、隠しキャラの「ZUZU」と「XTAL」が使用可能になる。さらに、この2体が使用できる状態でゲームを12時間以上起動していると、もう1体の隠しキャラ、「NECO」が使えるようになるのだ。また、「NECO」が使用可能になると、ステージセレクトに隠しステージの「WHITE」と「BLACK」が追加される。さらに、今度は、「BLACK」にカーソルを合わせてLとRを同時に押してみよう。すると、新たな隠しステージの「PIZZA」が出現する。

裏技 ワンポイントテク攻略法 大募集
今月も過密な内容でお送りした「技辞典」、いかがでした？ このコーナーでは、読者の皆さんからも裏技、攻略、ワンポイントテクニックなどを募集しています。ぜひ巻末のハガキ等でご応募下さい。

マジカルドロップIII〜よくばり特大号!〜
●データイースト●元祖アクションパズル●PS●5800円

謎のネコちゃんが登場!?
まず、ひたすらモードでフールを選択し、ゲーム中にポーズをかける。その状態で、上と△、右、右と○、右、下と×、右、左と□の順に入力しよう。入力に成功すれば、フールの声が聞こえたあとに画面上のフールが消える。そしてゲームを再開して連鎖を組むと、その連鎖数に応じて大きくなる謎のネコが登場するのだ。なお、コマンド入力のタイミングはかなりシビアなので、素早く正確な入力を心がけよう。

マイクロマシーンズ
●ナムコ●マルチプレイヤーレーシング●PS●5800円

ネームエントリーで特殊効果！
特定の名前をネームエントリー時に入力してOKを選択すると、通常とは違う効果音が鳴り、さまざまな特殊効果が発生する。「TANKS4ME」と入力することでタンクが使用可能になり、「GIMMEALL」と入力すれば、マルチプレイ時に全コースが使用可能になるのだ。さらに、「WINTERY」の名前で優勝すれば、画面の紙吹雪が雪になり、「CATLIVES」と入力したならば、ライフが9になる。

SONIC R
●セガ・エンタープライゼス●アクションレーシング●SS●5800円

隠しキャラ4人衆が登場！
まず、各コース上にあるトークンを5つすべて拾った状態で、4位以内でゴールしよう。すると、隠しキャラクターとの一騎打ちになり、勝利すればその隠しキャラクターが使用可能になる。通常4コースには1人ずつ隠しキャラクターが存在し、リゾートアイランドに「メタルソニック」、ラジカルシティに「テイルスドール」、リーガルルーインに「エッグマンロボ」、リアクティブファクトリーに「メタルナックルズ」が登場する。

ティンクルスタースプライツ
●エーディーケイ●対戦型シューティング●SS●5800円

美鈴と校長先生が乱入！
セガサターンモードでのキャラクターモードとストーリーモードの対コンピューター戦では、特定の条件を満たすことによって、美鈴キサラギ&校長先生が出現する。その条件とは、1〜3人目の間に、1ラウンドも負けないことと、20連携以上を出すことだ。成功すれば、次のステージで2人が乱入してくる。

トリパズ△
●サントス●パズル（落ちもの）●PS●4800円

隠しキャラのオンパレード！
「CPUとあそぶ」のノーマルをクリアすると、IZUNA、ELSA、NYOROの3体を、「CPUとあそぶ」と「たいけつ!!」の両モードで使用できるようになる。また、同モードをハードでクリアすれば、大仏（ガラシャ）が「たいけつ!!」の2P側でのみ使用可能になるのだ。さらに、「ぱずるっ」で全問クリアに成功すると、おやじ（シゲルさん）を「たいけつ!!」の2P側でのみ使用することができるになる。

風のクロノア 〜door to phantomile〜
●ナムコ●3Dアクション●PS●5800円

後半戦もボス戦で体力回復！
先月号に引き続き、ボス戦でのハート出現法を紹介。VISION4バラディウム戦では、1つだけ色が違う柱に敵をぶつける。VISION5ジョーカー戦では、夜のビーストジョーカー戦で2セット、パネルの色を8回連続変化させる。VISION6ガディウス戦では、外の空間で30秒間耐える。FINALVISIONナハトゥム1戦では、ナハトゥムが1回に吐き出す敵すべてを大砲に詰める。ナハトゥム2戦では出現しない。

装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語
●タカラ●A.T.カスタマイズアクション●PS●5800円

全機種全パーツがその手に！
まず、モード選択画面でオプションを選択し、「メモリーカード」に合わせてR1、R2、L1、L2をすべて押した状態にする。そして、そのまま方向ボタン上と△を同時に押し、○を押して決定すると、全機種、全パーツが使用可能になるのだ。また、戦闘中にポーズをかけて、R1とR2を同時に押しながら方向ボタンを操作することで、カメラアングルの上下左右移動、L1、L2でズーム切り替えが可能になる。

カメレオン・ツイスト
●日本システムサプライ●アクション●N64●6980円

キャロット集めてミニゲーム！
各ステージに1個ずつ配置されているキャロット。これを一定数集めると、通常は格子戸で行けなかった部屋で、クラウンをゲットできるボーナスゲームが始まる。まず、2個入手すればキッズランドでボーリングが、4個ならばゴーストキャッスルでビリヤードが遊べるようになる。そして5個すべて集めれば、ボムランドで黒カメレオンと対戦ができるのだ。ちなみに、黒カメレオンに勝利すると、対戦プレイで使用可能になる。

ぷよぷよSUN64
●コンパイル●アクション対戦型パズル●N64●5980円

あのカーくん&サタン様が！
「ふたりでぷよぷよ」でカーソルをアルルに合わせてスタートを3秒ぐらい押し続けると、カーバンクルが使用可能になる。また、同様の手順をジェゾで行うと、サタン様が使えるようになるのだ。さらに、ぞう大魔王で行うとキャラクター全員がぞう大魔王になり、ルルーで行うとキャラクター選択がランダムになる。

Hop Step あいどる☆
●メディアエンターテイメント●ボーイズアイドル育成シミュレーション●SS●6800円

トモヤをその手で育てられる！
スカウトパートを1人もスカウトしないで終了すると、デフォルトのメンバー3人を育成できる。そして、1人でもグループでもいいので、V-Kidsを抜くトップアイドルに育成してベストエンディングを迎えよう。次に、エンディングムービーの前にデータを保存し、そのデータをロードして新規ゲームを始める。すると火曜日、水曜日に広尾のスタジオで、木曜日に六本木のクラブでV-Kidsのトモヤを引き抜くことができる。

SUPERじゅげむカレンダー

SUPER じゅげむカレンダー

98年2月以降に発売予定のTVゲームソフト PCゲームソフトを集めました。

TVゲームソフト

スーパーファミコン……SFC

2月発売のソフト

2.1	★スーパーファミリーゲレンデ／ナムコ／¥3000
未定	★カービィのきらきらきっず／任天堂／¥3000

3月発売のソフト

3.19	★実況パワフルプロ野球BASIC98(仮)／コナミ／¥5800

発売日未定のソフト

	ああっ女神さまっ／ケイエスエス／¥10800
	ロックマン&フォルテ／カプコン／価格未定

NINTENDO64……N64

2月発売のソフト

2.26	ウェイン・グレツキー・3Dホッケー／ゲームバンク／¥6800
未定	テン・エイティ スノーボーディング／任天堂／¥6800
未定	ラストレジオンUX／ハドソン／価格未定

3月発売のソフト

3.19	実況パワフルプロ野球5／コナミ／¥7800
3.26	G.A.S.P!!～Fighters'NEXTream～／コナミ／¥6800
3.26	★とっかえばずるだま（仮）／コナミ／¥8800
中旬	SONIC WINGS ASSAULT／ビデオシステム／価格未定
未定	エルテイル／イマジニア／¥6980
未定	キラッと解決！64探偵団／イマジニア／¥6980
未定	スノースピーダー／イマジニア／価格未定

4月発売のソフト

下旬	ゼルダの伝説 時のオカリナ／任天堂／¥6800
未定	スーパースピードレース64／タイトー／¥7800
未定	ファイティングカップ／イマジニア／¥6800

5月以降発売のソフト

6.未定	F-ZERO X（仮）／任天堂／¥6800
6.未定	ポケモンスタジアム／任天堂／価格未定
7.未定	マリオアーティスト タレントメーカー／任天堂／価格未定
7.未定	マリオアーティスト ピクチャーメーカー(仮称)／任天堂／価格未定
7.未定	マリオアーティスト ポリゴンメーカー(仮称)／任天堂／価格未定

98年発売のソフト

98年春	★エアボーダー64／ヒューマン／価格未定
98年春	スーパーロボットスピリッツ／バンプレスト／¥7800
98年春	超空間ナイタープロ野球キング2／イマジニア／¥6800
98年春	TONIC TROUBLE／UBIソフト／価格未定
98年春	パチンコ365日／セタ／¥6980
98年春	★ボンバーマンヒーロー／ハドソン／価格未定
98年春	森田将棋64／セタ／¥9800
98年春	Let'sスマッシュ／ハドソン／価格未定
98年春	レブ・リミット／セタ／価格未定
98年秋	ポケモンスナップ／任天堂／価格未定
98年未定	金田一少年の事件簿（仮）／ハドソン／価格未定
98年未定	超時空要塞マクロス Another Dimension(仮)／トミー／価格未定
98年未定	ピカチュウ げんきでちゅう(仮)／任天堂／価格未定
98年未定	フライトシミュレーター(仮)／ビデオシステム／価格未定
98年未定	MISSION:IMPOSSIBLE／パック・イン・ソフト／価格未定
98年未定	レースゲーム（仮）／ビデオシステム／価格未定

発売日未定のソフト

	NBAバスケットボール（仮）／任天堂／価格未定
	カービィのエアライド（仮称）／任天堂／¥9800
	キャバリーバトル3000／日本システムサプライ／価格未定
	Cu-On-Pa／T&E SOFT／¥9800
	クライマー（仮称）／任天堂／¥9800
	ゴルフ（仮称）／任天堂／¥9800
	実況Jリーグパーフェクトストライカー2(仮)／コナミ／価格未定
	シムシティー64／任天堂／価格未定
	スーパーマリオRPG2（仮称）／任天堂／価格未定
	テトリスフィアー（仮称）／任天堂／¥9800
	悪魔城ドラキュラ3D（仮）／コナミ／価格未定
	ハイブリッドヘブン（仮）／コナミ／価格未定
	バギーブギー（仮）／任天堂／価格未定
	ボディ ハーベスト／任天堂／¥9800
	MOTHER3／任天堂／価格未定

サターン……SS

2月発売のソフト

2.5	ウインターヒート／セガ・エンタープライゼス／¥5800
2.5	くのいち捕物帖／CSK総合研究所／¥5800
2.11	★ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡(サタコレ)／セガ・エンタープライゼス／¥2800
2.11	SDガンダム GCENTURY S／バンダイ／¥6800
2.11	★サクラ大戦(サタコレ)／セガ・エンタープライゼス／¥2800
2.11	テナント ウォーズ／キッド／¥5800
2.11	★『2度あることはサンドア～ル』(サタコレ)／CSK総合研究所／¥2800
2.12	★ぎゅわんぶらあ自己中心派ーTOKYO MAHJONGLANDー(サタコレ)／ゲーム アーツ／¥2800
2.19	すごぺんちゃー～ドラゴンマスターシルク外伝～／データム・ポリスター／¥5800
2.19	★バーチャコップ スペシャルパック／セガ・エンタープライゼス／¥5800
2.19	プロ野球チームもつくろう！／セガ・エンタープライゼス／¥5800
2.26	あやかし忍伝くの一番プラス／翔泳社／¥6800
2.26	★ステラアサルトSS／シムス／¥5800
2.26	SEGA AGES／パワードリフト／セガ・エンタープライゼス／¥3800
2.26	慟哭 そして…／データイースト／¥6800
2.26	バーニング レンジャー／セガ・エンタープライゼス／¥5800
2.26	パチンコホール ～新装大開店～／ネクストン／¥5800
2.26	バトルガレッガ／エレクトロニック・アーツ／¥5800
2.26	メッセージナビ VOL.2／シムス／ドリームキューブ／¥2800
2.26	ラングリッサー～Dramatic Edition～／メサイヤ／¥6300
2.26	湾岸トライアルLOVE／パック・イン・ソフト／¥6800
中旬	SAVAKI／マイクロキャビン／価格未定
下旬	白き魔女～もうひとつの英雄伝説～／ハドソン／¥6800
未定	頭文字D ～公道最速伝説～／講談社／¥5800
未定	Jリーグ実況 炎のストライカー／コナミ／¥5800
未定	ツアーパーティー／タカラ／¥5800
未定	悠久幻想曲 2nd Album／メディアワークス／¥5800
未定	RIVEN THE SEQUEL TO MYST／エニックス／¥7900

3月発売のソフト

3.5	★セガワールドワイドサッカー／セガ・エンタープライゼス／¥5800
3.5	タイムコマンドー／アクレイムジャパン／¥5800
3.5	★ナイル河の夜明け／パックインソフト／¥6800
3.5	ワイプアウトXL／ゲームバンク／¥5800
3.12	EVE the lost one／イマジニア／¥7800
3.12	★ガングリフォン ザ ユーラシアンコンフリクト(サタコレ)／ゲーム アーツ／¥2800
3.12	★コマンド&コンカー(サタコレ)／セガ・エンタープライゼス／¥2800
3.12	★SANKYO FEVER 実機シミュレーションS／ティー・イー・エヌ研究所／¥2800
3.12	★ダイナマイト刑事(サタコレ)／セガ・エンタープライゼス／¥2800
3.12	信長の野望・戦国群雄伝／光栄／¥5800
3.12	バロック（BAROQUE）／スティング／¥6800
3.19	ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.2 彩(いろどり)のラブソング／コナミ／¥5800
3.19	わくわくぷよぷよダンジョン／コンパイル／¥5800
3.26	アンジェリーク デュエット／光栄／¥7800
3.26	幻想水滸伝／コナミ／価格未定
3.26	★提督の決断Ⅲwithパワーアップキット／光栄／¥9800
3.26	プライマルレイジ／ゲームバンク／¥5800
3.26	ヘクセン／ゲームバンク／¥5800
中旬	★アイドル麻雀ファイナルロマンス4／ビデオシステム／価格未定
未定	クロス探偵物語／ワークジャム／¥6800
未定	サイキックフォース／ゲームバンク／¥5800
未定	★ザ・コンビニ2～全国チェーン展開だ！～／ヒューマン／¥5800
未定	THE HOUSE OF THE DEAD／セガ・エンタープライゼス／価格未定
未定	★新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド／セガ・エンタープライゼス／¥6800
未定	スチームハーツ／戯画／¥6800
未定	SEGA AGES／ファンタシースターコレクション／セガ・エンタープライゼス／¥4800
未定	卒業Ⅲ～Wedding Bell～／小学館プロダクション／¥6800
未定	チョロQパーク／タカラ／¥5800
未定	ドラゴンフォースⅡ～神去りし大地に～／セガ・エンタープライゼス／¥5800
未定	★ドリームジェネレーション／メサイヤ／¥6300
未定	Pia♡キャロットへようこそ!! [18歳以上推奨]／キッド／価格未定
未定	プリンセスクエスト／インクリメントP／¥5800
未定	★プロ野球グレイテストナイン'98／セガ・エンタープライゼス／¥5800
未定	もってけたまご with がんばれ！かものはし／ナグザット／¥5800
未定	ワンダー3／アーケードギアーズ／エクシングエンタテイメント／¥5800

4月発売のソフト

4.2	★信長の野望・将星録／光栄／¥9800
4.4	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～／セガ・エンタープライゼス／価格未定
4.9	機動戦士ガンダム ギレンの野望／バンダイ／¥6800
4.23	ガングリフォンⅡ／ゲーム アーツ/ESP／¥6800
4.23	★ゲームで青春／キッド／¥5800
4.30	ケリオトッセ/KERIOTOSSE(仮)／増田屋コーポレーション／¥4800
中旬	英雄志願 Gal Act Heroism／マイクロキャビン／¥6800
未定	★Code R／クインテット／¥6800
未定	探偵神宮寺三郎 夢の終わりに／データイースト／¥5800
未定	ひみつ戦隊 メタモルV／毎日コミュニケーションズ／¥5800
未定	★ルームメイト3／データム・ポリスター／¥5800
未定	ルパン三世-ピラミッドの賢者-／アスミック／¥5800

5月以降発売のソフト

5.未定	プリンセスメーカー／ガイナックス／ナインライブス／¥5800
7.未定	アドヴァンスト V.G.2／TGL／¥7800
7.未定	ウルトラマン図鑑3／講談社／価格未定

98年発売のソフト

98年春	悪魔城ドラキュラ～月下の夜想曲～／コナミ／価格未定
98年春	ヴァンパイア セイヴァー／カプコン／価格未定
98年春	SNKファン・コレクション 餓狼伝説／SNK／夢工房／価格未定
98年春	クーリエ・クライシス／BMGジャパン／¥5800
98年春	クロック! パウパウアイランド／メディアクエスト／¥5800
98年春	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97／エス・エヌ・ケイ／価格未定
98年春	シャイニング・フォースⅢ シナリオ2(仮称)／セガ・エンタープライゼス／¥4800
98年春	少女革命ウテナ(仮)／セガ・エンタープライゼス／価格未定
98年春	スーパーアドベンチャー ロックマン／カプコン／¥5800
98年春	スーパーロボット大戦F～完結編／バンプレスト／価格未定
98年春	制服～ハイスクールカウントダウン～／アローマ／価格未定
98年春	ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション(仮称)／カプコン／¥5800
98年春	海辺(ビーチ)でリーチ！／毎日コミュニケーションズ／¥5800
98年春	ヘラクレスの大冒険／ビーピーエス／¥5800
98年春	ボールディランド／バンプレスト／¥6800
98年春	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ／ビスコ／¥6800
98年春	WORLD SOCCER RPG(仮)／エニックス／価格未定
98年夏	★アンジェリーク デュエット プレミアムBOX／光栄／¥9800
98年夏	シャイニング・フォースⅢ シナリオ3(仮称)／セガ・エンタープライゼス／¥4800
98年夏	SYNCHRONICITY(仮)／A.D.M CO.,LTD／価格未定
98年夏	七つの秘館 戦慄の微笑／光栄／¥7800
98年夏	ファインド ラブ2 ～The Simulation Game～／ダイキ／価格未定
98年夏	THE RUINS（仮）／A.D.M CO.,LTD／価格未定
98年未定	アストラスーパースターズ／サンソフト／¥5800
98年未定	イメージファイト&X-MULTIPLY／アーケードギアーズ／エクシングエンタテイメント／¥4800
98年未定	エドワード・ランディ／アーケードギアーズ／エクシングエンタテイメント／¥4800
98年未定	激闘おったまがえる／CSK総合研究所／価格未定
98年未定	サウンドノベルツクール2／アスキー／¥5800
98年未定	JリーグエキサイトステージⅥ／エポック社／価格未定
98年未定	真髄・碁仙人／J・ウイング／¥8900
98年未定	★SEGA AGES／ギャラクシーフォースⅡ／セガ・エンタープライゼス／¥4800
98年未定	ダブロー・イ・ゼロウ／小学館プロダクション／価格未定
98年未定	ダンジョン・マスターネクサス／ビクター インタラクティブ ソフトウエア／ビクターソフト／¥6800
98年未定	FAKE DOWN(フェイクダウン)／システムサコム／価格未定
98年未定	LOOSE（仮）／シエラ・パイオニア／価格未定

ご注意

今月号で初登場のソフトは★で掲載されています
発売日などの情報は1月16日現在のものです

98年春	Nightmare Project(YAKATA)／アスク講談社／価格未定
98年春	★熱闘ぱずるスタジアム(仮称)／ココナッツジャパン エンターテイメント／¥5800
98年春	バウンティソード・セカンド(仮)／パイオニアLDC／価格未定
98年春	バックガイナー～よみがえる勇者たち～／ビング／価格未定
98年春	ヒロイン・ドリーム2／マップジャパン／価格未定
98年春	★FOX JUNCTION／トリップス／価格未定
98年春	★プレイスタジアム3／バンプレスト／¥5800
98年春	ボールディランド／バンプレスト／¥6800
98年春	僕のプリンセス　迷宮のエフィカス／元気／価格未定
98年春	炎の料理人 クッキングファイター好／日本一ソフトウェア／価格未定
98年春	マジカル頭脳パワー!! PARTY SHOCK／Vap／¥5800
98年春	マスデストラクション(仮題)／BMGジャパン／¥5800
98年春	夜想曲／パックインソフト／¥5800
98年春	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)／Tears／価格未定
98年春	リアルバウト餓狼伝説スペシャル／エス・エヌ・ケイ／価格未定
98年春	リアルロボット戦線／バンプレスト／¥6800
98年春	レイク・マスターズ2(仮題)／ネクサスインターラクト/ダズ／価格未定
98年春	★わくわくボウリング／ココナッツジャパン エンターテイメント／¥4800
98年春	ワンダー3/アーケードギアーズ／エクシングエンタテイメント／¥5800
98年夏	アドヴァンスト V.G.2／TGL／¥5800
98年夏	★アンジェリーク デュエット プレミアムBOX／光栄／¥9800
98年夏	オーバーブラッド2／リバーヒルソフト／価格未定
98年夏	キョロちゃんのプリクラ大作戦／トミー／¥5800
98年夏	グランド・セフト・オート(仮)／BMGジャパン／価格未定
98年夏	SYNCHRONICITY(仮)／A.D.M CO.,LTD／価格未定
98年夏	トゥルー・ラブストーリー2／アスキー／価格未定
98年夏	バックガイナー～よみがえる勇者たち～／ビング／価格未定
98年夏	★毎日猫曜日／バンダイ／¥5800
98年夏	夢・色いろ／フェザード／¥5800
98年夏	THE RUINS（仮）／A.D.M CO.,LTD／価格未定
98年未定	ARKS1000～目指せ！究極の召還師～(仮)／クレフ インベンション／価格未定
98年未定	Ash to Ash／イースリースタッフ／価格未定
98年未定	あのこどこのこ／サクセス／価格未定
98年未定	イイナ／イマジニア／価格未定
98年未定	きまぐれマイベイビィ／アクセラ／¥5800
98年未定	GREAT PEAK～蒼天の白き神の座～(仮)／SCEI／価格未定
98年未定	激突! スキーバトル／アイマックス／¥5800
98年未定	JリーグエキサイトステージⅥ／エポック社／価格未定
98年未定	Shadow Tower／フロム・ソフトウェア／¥5800
98年未定	ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部／T&E SOFT／価格未定
98年未定	深海伝説 マーメノイド(仮)／エクシングエンタテイメント／価格未定
98年未定	蜃気楼回廊／プレ・ステージ／¥5800
98年未定	真髄・碁仙人／J・ウイング／¥8900
98年未定	★3D格闘ツクール／アスキー／価格未定
98年未定	聖龍伝説～外伝～（仮題）／Vap／¥5800
98年未定	ダブロー・イ・ゼロウ／小学館プロダクション／価格未定
98年未定	★玉葱物語（仮）／元気／価格未定
98年未定	タワードリーム2／アクセラ／¥5800
98年未定	鉄拳3／ナムコ／価格未定
98年未定	true/real/fantasy(仮)／ドリームキューブ／¥5800
98年未定	どきどきポヤッチオ／キングレコード／¥5800
98年未定	怒首領蜂／エス・ピー・エス／価格未定
98年未定	「2999年のゲーム・キッズ」／SCEI／¥2000
98年未定	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)／Tears／価格未定
98年未定	ぼのぼ～ど／アミューズ／¥4800
98年未定	まじっく　あにまるず（仮）／J・ウイング／¥5800
98年未定	マネーアイドル・エクスチェンジャー／アテナ／¥5800
98年未定	メタルギアソリッド／コナミ／価格未定
98年未定	METAL DREAD／バンダイビジュアル／¥5800
98年未定	リフレイン ラブ　2／リバーヒルソフト／価格未定
98年未定	LUCIFERD(ルシファード)／ティー・イー・エヌ研究所／¥5800

発売日未定のソフト

	★AZITO2（仮称）／バンプレスト／¥5800
	アフレイドギア／アスミック／価格未定
	囲碁／アスキー／¥6800
	宇宙機動　VANARK／アスミック／価格未定
	王国のグランシェフ／サラインターナショナル／価格未定
	オーガリアン～亜人伝～(仮)／ビジュアルアーツ／価格未定
	オメガブースト／SCEI／価格未定
	可変走攻ガンバイク／ソニー・ミュージックエンタテインメント／¥5800
	GRUDA／サイバーテックデザイン／価格未定
	監督～男と女の物語／トンキンハウス／価格未定
	クラシックロード～優駿編～／ビクターインタラクティブソフトウエア/ビクターソフト／価格未定
	幻想水滸伝Ⅱ／コナミ／価格未定
	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～／コナミ／¥5800
	THE HIVE WARS／ケイエスエス／¥6800
	シェラザード伝説～黄金の帝国～(仮称)／カルチャーブレーン／価格未定
	Jump KID（仮）／ニュー／価格未定
	重装機兵ヴァルケン2／メサイヤ／価格未定
	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA～EXTREME SPEED～／Vap／¥5800
	スノークィーン／東北新社／¥4800
	Champion 犬物語／(株)アルファ・オメガソフト／価格未定
	ダークメサイヤ／アトラス／価格未定
	ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション(仮称)／カプコン／¥5800
	DEBUT 21／NECインターチャネル／価格未定
	DOOPERS／サイバーテックデザイン／価格未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズ vol.3／コナミ／価格未定
	ドルフィンズドリーム／コナミ／価格未定
	なげっと～激録！プルプル商店街～(仮)／アクティアート／価格未定
	ナムコアンソロジー1／ナムコ／¥5800
	バーチャルリモコン(ヘリポートI)／スリーディ／価格未定
	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル／SCEI／価格未定
	VIPER(仮題)／ギャガ・コミュニケーションズ／価格未定
	ハイパーツアー／スリーディ／価格未定
	bad mojo/バッドモジョ／オープンブック9003／¥5800
	ひとつや ふたつ…いつつや怪談(仮題)／システムサコム／¥5800
	秘密結社Q／ライトスタッフ／価格未定
	飛龍の拳コレクション(仮称)／カルチャーブレーン／¥5800
	★フェイバリット・ディア／NECインターチャネル／価格未定
	FENSER／サイバーテックデザイン／価格未定
	ブリーディングスタッド2（仮）／コナミ／価格未定
	PROJECT CHAOS／サイバーテックデザイン／価格未定

3.26	続 初恋物語～修学旅行～／徳間書店 インターメディア・カンパニー／¥7800
3.26	ツインビーRPG／コナミ／¥5800
3.26	★吉村将棋／コナミ／¥5800
下旬	スターオーシャン The Second Story／エニックス／価格未定
下旬	The Legend Of HeroesⅢ 白き魔女 もう一つの英雄たちの物語／GMF／¥5800
未定	ASTRO NOKA(アストロノーカ)／エニックス／価格未定
未定	イメージファイト&X-MULTIPLY／アーケードギアーズ／エクシングエンタテイメント／¥4800
未定	・・・いる！／タカラ／¥5800
未定	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー電流イライラ棒リターンズ／ザウルス／¥5800
未定	★S・Q～サウンドキューブ／ヒューマン／¥4800
未定	金田一少年の事件簿～地獄遊園殺人事件～／講談社／¥6800
未定	最強の囲碁／伊藤忠商事／¥7800
未定	ザ・コンビニ スペシャル～3つの世界を独占せよ～／アートディンク／¥5800
未定	THE LAST REPORT ラストレポート／ショウエイシステム／¥5800
未定	★実機パチスロシミュレーター 山佐コレクション／カルチュア・パブリッシャーズ／¥6800
未定	将棋最強2（仮称）／魔法株式会社／¥4800
未定	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3／トミー／価格未定
未定	装甲騎兵ボトムズ ウド・クメン編／タカラ／¥5800
未定	卒業Ⅲ～Wedding Bell～／小学館プロダクション／¥6800
未定	タイガーシャーク／ゲームバンク／¥3800
未定	タイムボカンシリーズ ボカンですよ／バンプレスト／¥5800
未定	DEAD OR ALIVE／テクモ／¥5800
未定	東京23区制服WARS／マップジャパン／¥6800
未定	トランスフォーマー ビーストウォーズ／タカラ／¥5800
未定	(仮称)ドリキン土屋圭市サーキットバトル／メディアクエスト／¥5800
未定	★NASCAR 98／エレクトロニック・アーツ／価格未定
未定	★パチスロ完全解析／ヒューマン／¥5800
未定	ハロー チャーリー(HELLO CHARLIE)／エニックス／価格未定
未定	★ピキーニャ！～エクセレンテ～／アスキー／¥4800
未定	ひざの上の同居人(パートナー)-Kitty on your lap-／カルチュア・パブリッシャーズ／¥5800
未定	Brave Prove(ブレイヴ・プローヴ)／データウエスト／¥6800
未定	ブロークンヘリックス／コナミ／¥5800
未定	★ヘクセン／ゲームバンク／¥5800
未定	マキシマムフォース／ゲームバンク／¥5800
未定	★みどりのマキバオー／アクセラ／¥5800
未定	メビウスリンク3D／伊藤忠商事／¥5800
未定	悠久幻想曲 2nd Album／メディアワークス／¥5800
未定	REBUS／アトラス／価格未定
未定	ロボトロンX／ゲームバンク／¥3800
未定	湾岸トライアル／パック・イン・ソフト／¥6800
未定	ワンダー3/アーケードギアーズ／エクシングエンタテイメント／¥5800

4月発売のソフト

4.2	ブリガンダイン 幻想大陸戦記／イースリースタッフ／¥5800
4.16	コマンド&コンカー コンプリート／アクレイムジャパン／¥6800
4.23	Guilty Gear／アークシステムワークス／¥5800
4.23	★ゲームで青春／キッド／¥5800
4.23	サラブレッドブリーダー 世界制覇編／ヘクト／¥6800
4.23	★スレイヤーズろいやる／角川書店/ESP／¥5800
4.23	★BASSFISSHERMAN／サミー／¥5800
4.29	★惑星攻機隊りとる・キャッツ／ファミリーソフト／¥5800
上旬	★C・A・R・T World Series／SCEI／¥5800
中旬	英雄志願 Gal Act Heroism／マイクロキャビン／¥6800
未定	★NBA Live 98／EAV／価格未定
未定	The Legend Of Heroes Ⅰ&Ⅱ英雄伝説／GMF／¥5800
未定	★G ダライアス（仮）／タイトー／¥5800
未定	修羅の門／講談社／¥5800
未定	★新世紀エヴァンゲリオン／ガイナックス／価格未定
未定	探偵神宮寺三郎 夢の終わりに／データイースト／¥5800
未定	★TAIL COMCHRTO／バンダイ／¥5800
未定	★テストドライブ4／EAV／価格未定
未定	Tempest X3／J・ウイング／¥5800
未定	闘神伝カードクエスト／タカラ／¥5800
未定	グレイトラグビー(仮題)／ネクサスインターラクト/ダズ／¥5800

5月以降発売のソフト

5.下旬	★ルナ シルバースターストーリー MPEG版／角川書店/ESP／¥6800
5.未定	頭文字D（仮）／講談社／¥5800
5.未定	すたあ☆もんじゃ／GMF／¥5800
6.中旬	ピノッチアのみる夢／タカラ／¥5800
6.未定	CRISIS CITY(クライシスシティ)／タカラ／¥5800
6.未定	コンビネーションサッカー／アクセラ／価格未定
6.未定	The Legend Of Heroes Ⅳ 朱紅い雫／GMF／¥5800
7.未定	ゆうわくオフィス　恋愛課／タカラ／¥5800

98年発売のソフト

98年春	RAVAGE D.C.X／ウイネット／¥5800
98年春	あいたくて…your smiles in my heart／コナミ／価格未定
98年春	あの素晴しい弁当を2度3度／ポリグラム／¥4800
98年春	アンシャントロマン～Power of Dark Side～／日本システム／¥6800
98年春	SNKファン・コレクション 餓狼伝説／SNK／夢工房／価格未定
98年春	ENIGMA／光栄／¥6800
98年春	L.S.D（仮）／アスミック／価格未定
98年春	ガーディアン リコール／エクシングエンタテイメント／¥6800
98年春	快刀乱麻／イマディオ／価格未定
98年春	かっとびチューン／元気／価格未定
98年春	銃夢～火星の記憶／バンプレスト／価格未定
98年春	「CAROL THE DARK ANGEL」／SCEI／¥2000
98年春	究極クイズ こたえてプリーズ(仮)／Tears／価格未定
98年春	個人教授／毎日コミュニケーションズ／価格未定
98年春	サイドポケット3／データイースト／¥5800
98年春	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97／エス・エヌ・ケイ／価格未定
98年春	★ザ・キング・ファイターズ 京／SNK／夢工房／価格未定
98年春	サムライスピリッツ剣客指南パック／エス・エヌ・ケイ／価格未定
98年春	★新格闘（仮）／コナミ／価格未定
98年春	スーパーアドベンチャー ロックマン／カプコン／¥5800
98年春	精霊召喚～プリンセス・オブ・ダークネス～／翔泳社／¥5800
98年春	卒業M／イースリースタッフ／価格未定
98年春	超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP／バンプレスト／¥5800
98年春	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ(仮)／イマジニア／¥2000
98年春	東京魔人学園剣風帖／アスミック／価格未定
98年春	ときめきの放課後～ねっ☆クイズしよ♡～／コナミ／価格未定
98年春	トランスポートタイクーン3D～めざせ輸送王／伊藤忠商事／¥5800

発売日未定のソフト

	囲碁／アスキー／¥6800
	X2／カプコン／¥5800
	かもめ大作戦／ビング／価格未定
	Guilty Gear／アークシステムワークス／¥5800
	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～／コナミ／価格未定
	GT24／ジャレコ／¥5800
	シミュレーションRPGツクール／アスキー／¥5800
	神罰　人生の意味／ガイナックス／価格未定
	スタートリング・オデッセイⅠ／レイ・フォース／価格未定
	スタートリング・オデッセイⅡ／レイ・フォース／価格未定
	スタートリング・オデッセイⅢ／レイ・フォース／価格未定
	汽船海賊(スチームパイレーツ)(仮)／ネバーランド／価格未定
	スレイヤーズろいやる2(仮)／角川書店/ESP／価格未定
	ソニック・ザ・ファイターズ(仮)／セガ・エンタープライゼス／価格未定
	ダービースタリオン（仮）／アスキー／価格未定
	超FLAPPY／デービーソフト／¥5800
	ときめきメモリアルドラマシリーズ vol.3／コナミ／価格未定
	バーチャファイター3／セガ・エンタープライゼス／価格未定
	ハート オブ ダークネス／セガ・エンタープライゼス／価格未定
	バイオハザード 2／カプコン／価格未定
	パチンコファイター(仮称)／プレ・ステージ／価格未定
	BLACK/MATRIX／NECインターチャネル／価格未定
	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー FOR SEGANET(仮)／セガ・エンタープライゼス／¥2800
	フレンズ／NECインターチャネル／価格未定
	★ポケットファイター／カプコン／価格未定
	MARVEL SUPER HEROES VS. STREETFIGHTER／カプコン／価格未定
	魔導物語／コンパイル／¥5800
	モンスターメーカー・ホーリーダガー／NECインターチャネル／¥6800
	ライデンファイターズ／エレクトロニック・アーツ／¥5800
	ルナ ～エターナルブルー～(仮)／角川書店／ESP／価格未定
	ワーズ／ショウエイシステム／¥6800

プレイステーション……………………PS

2月発売のソフト

2.5	★R・TYPES／アイレム／¥5800
2.5	エクサレギウス／イマジニア／¥6800
2.5	提督の決断Ⅲwithパワーアップキット／光栄／¥9800
2.5	ユニバーサル ナッツ／レイ・アップ／¥5800
2.11	愛しあう事しかできない／ココナッツジャパンエンターテイメント／¥5800
2.11	X.RACING／日本物産／¥5800
2.11	ゼノギアス／スクウェア／¥6800
2.11	テナント ウォーズ／キッド／¥5800
2.11	バッシングビート／イースリースタッフ／¥5800
2.19	ウルトラマン FIGHTING EVOLUTION／バンプレスト／¥6800
2.19	EGG／東芝EMI／¥5800
2.19	クーリエ・クライシス／BMGジャパン／¥5800
2.19	星で発見!!　たまごっち／バンダイ／¥5800
2.19	DRUID／光栄／¥6800
2.19	ファンタスティック・フォー／アクレイムジャパン／¥5800
2.26	イワトビペンギン ROCKY×HOPPER2～探偵物語～／カルチュア・パブリッシャーズ／¥4800
2.26	ウィザードリィ リルガミン サーガ／ローカス/ソリトンソフトウェア／¥5800
2.26	★ウイニングポスト3／光栄／¥6800
2.26	X-MEN VS. STREET FIGHTER EX エディション(仮)／カプコン／¥5800
2.26	G・O・D pure／イマジニア／¥5800
2.26	ジャングルパーク／バンダイビジュアル／¥4800
2.26	双界儀／スクウェア／価格未定
2.26	天誅／ソニー・ミュージックエンタテインメント／¥5800
2.26	ナイトメア・クリーチャーズ／SCEI／¥5800
2.26	ネクタリス／ハドソン／価格未定
2.26	NOëL～La neige～／パイオニアLDC／¥6800
2.26	信長の野望・戦国群雄伝／光栄／¥5800
2.26	パチンコホール ～新装大開店～／ネクストン／¥5800
2.26	ファイナルラウンド／アトラス／¥5800
2.26	「ぶたゲー」でいいんじゃない?／シャングリ・ラ／¥5800
2.26	Project V 6／ゼネラル・エンタテイメント／¥5800
2.26	ミサの魔法物語／サミー／¥6800
2.26	ミサの魔法物語　限定版／サミー／¥7800
2.26	★毛利元就・誓いの三矢／光栄／¥7800
2.26	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ／ビスコ／¥6800
下旬	天使同盟／TGL／¥5800
下旬	Battle Round USA／日本物産／¥5800
未定	最終電車／ヴィジット／¥5800
未定	チョロQ3／タカラ／¥5800
未定	チョロQジェット レインボーウィングス／タカラ／¥5800
未定	ツアーパーティー／タカラ／¥5800
未定	Neo ATLAS／アートディンク／¥5800
未定	プリズムコート／富士通パソコンシステムズ／¥5800
未定	ヘラクレスの大冒険／ビーピーエス／¥5800
未定	★もってけたまご with がんばれ！かものはし／ナグザット／¥5800

3月発売のソフト

3.12	GUNDAM THE BATTLE MASTER 2／バンダイ／¥6800
3.12	「組み立てバトル くっつけっと」／テクノソフト／¥5800
3.12	クロックタワー ゴーストヘッド／ヒューマン／¥5800
3.12	実況アメリカンベースボール／コナミ／¥5800
3.12	ずっといっしょ／東芝EMI／¥5800
3.12	★ZERO PILOT／SCEI／¥5800
3.12	大阪湾岸バトル／メディアクエスト／¥5800
3.12	ブシドーブレード弐／スクウェア／価格未定
3.12	ロストソード ～失われた聖剣～／イマジニア／¥5800
3.19	★ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～(PS・ザ・ベスト)／コナミ／¥2800
3.19	★コナミアンティークス～MSXコレクションVol.3～／コナミ／¥4800
3.19	★進め！対戦ぱずるだま(PS・ザ・ベスト for ファミリー)／コナミ／¥2800
3.19	★Stolen Song／SCEI／¥6800
3.19	★ゼルドナーシルトSpecial／光栄／¥6800
3.19	ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.2 彩(いろどり)のラブソング／コナミ／¥5800
3.19	parasite EVE／スクウェア／価格未定
3.19	みつめてナイト／コナミ／¥6800
3.26	アンジェリーク　デュエット／光栄／¥7800
3.26	★項劉記／光栄／¥6800
3.26	ジャージーデビルの大冒険／コナミ／¥5800

SUPERじゅげむカレンダー

98年発売のソフト
98年春　エンブレイズ／TGL／¥9800
98年春　お父さんのためのパチンコ／伊藤忠商事／¥3980
98年春★シミュレーションＲＰＧツクール95／アスキー／¥9800
98年春　上海ダイナスティー／アクティビジョン・ジャパン／価格未定
98年春　スクリーミン デーモンズ／アクティビジョン・ジャパン／価格未定
98年春　17歳～MY Dear Angel～／システムソフト／¥9800
98年春　ゾーク・グランドインクイジター／アクティビジョン・ジャパン／価格未定
98年春　大戦略マスターコンバット2／システムソフト／¥9800
98年春★チンギスハーン・蒼き狼と白き牝鹿Ⅳ／光栄／¥9800
98年春　沈黙の艦隊(続編)／仮称／ジー・エー・エム／価格未定
98年春　電影少女／バンプレスト／¥9800
98年春　トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart～／アスキー／価格未定
98年春★ドラキッド／メディアリング／¥6800
98年春　トランスポートタイクーンDX(仮)／伊藤忠商事／価格未定
98年春　バーチャルプール2／インタープレイ／¥7800
98年春　High Stakes Owner's Club／シャングリ・ラ／¥4700
98年春　Falcon 4.0 英語版／メディアクエスト／¥8800
98年春　ボールディランド／バンプレスト／¥9800
98年春★Microsoft CART Precision Racing／マイクロソフト／オープン価格
98年春　MAGIC:The Gathering DUELS OF THE PLANEWALKERS 英語版／メディアクエスト／¥9300
98年春　松方弘樹のワールドフィッシング／メディアクエスト／価格未定
98年春　EUROPEAN AIR WAR 英語版／メディアクエスト／価格未定
98年春　EUROPEAN AIR WAR 日本語版／メディアクエスト／価格未定
98年春　Red line Racer／イマジニア／価格未定
98年春　ロマンレーヌ Le Roman de La Reine a Gertruds／キングレコード／¥9800
98年夏　International GT Championship／イマジニア／価格未定
98年未定　7th LEGION 日本語版／メディアクエスト／価格未定
98年未定　イース eternal／日本ファルコム／価格未定
98年未定　囲碁入門道場 VER2.0／ジー・エー・エム／¥9800
98年未定　ENEMY NATIONS（仮）／TGL／価格未定
98年未定　FIFA:Road To World Cup 98／エレクトロニック・アーツ／価格未定
98年未定　M1 Tank PlatoonⅡ 英語版／メディアクエスト／価格未定
98年未定　M1 Tank PlatoonⅡ 日本語版／メディアクエスト／価格未定
98年未定　オセロ／メディアクエスト／価格未定
98年未定　Guardians:Agents of Justice／メディアクエスト／価格未定
98年未定★Carmaggedon(EA-Express)／エレクトロニック・アーツ／価格未定
98年未定　碁キチくん　第5弾／ジー・エー・エム／¥14800
98年未定　楽しい詰碁300(第一巻、第二巻)／ジー・エー・エム／¥9800
98年未定　Falcon 4.0 日本語版／メディアクエスト／価格未定
98年未定★Brade Runner／エレクトロニック・アーツ／価格未定
98年未定　MAGIC:The Gathering DUELS OF THE PLANEWALKERS 日本語版／メディアクエスト／価格未定
98年未定　役立つ手筋／ジー・エー・エム／¥6800
98年未定　ROBOT COMMANDER／TGL／価格未定

発売日未定のソフト
Unreal／ゲームバンク／¥8800
Unreal Level Editor／ゲームバンク／価格未定
激闘！ハバ艦隊海戦史／ジェネラル・サポート／価格未定
PSYCHIC DETECTIVE SERIES FINAL SOLUTIDE[下巻]／データウエスト／価格未定
PSYCHIC DETECTIVE SERIES FINAL SOLUTIDE[上巻]／データウエスト／¥4800
TACTICAL TANK CORPS DX／ジー・エー・エム／¥12800
Destruction Derby 2／ゲームバンク／¥7800
Total Annihilation／ゲームバンク／価格未定
Total Driving／イマジニア／価格未定
The Tone Revelion／ゲームバンク／価格未定
日露戦争／ジェネラル・サポート／価格未定
BALLS OF STEEL／ゲームバンク／¥4800
ロストソード～失われた聖剣～／イマジニア／¥9800
WipeOut XL／ゲームバンク／¥7800

WIN&WIN95

2月発売のソフト
未定　楽しい詰碁第4巻／ジー・エー・エム／¥7800

FM-TOWNS

発売日未定のソフト
太平洋の嵐2／ジー・エー・エム／¥12800

WIN95&9801&DOS/V

2月発売のソフト
下旬　★アーマード・フィスト2日本語版／マイクロマウス／¥10800

WIN95&DOS/V

2月発売のソフト
下旬　アーキメディアン・ダイナスティ／アートディンク／¥8800

MAC&WIN95

2月発売のソフト
2.5　★ゴー！ゴー！コニーちゃん／花王／¥1980

3月発売のソフト
下旬　礎（いしずえ）／ボーステック／¥7800

バーチャルボーイ……VB

発売日未定のソフト
BOUND HIGH!／任天堂／価格未定

ＰＣゲームソフト

PC9801&9821

発売日未定のソフト
囲碁Ⅳ／アスキー／¥14800

マッキントッシュ

2月発売のソフト
2.13　★新世紀エヴァンゲリオン／ガイナックス／¥14800
2.14　CIVILIZATION2 完全日本語版／メディアクエスト／¥9800

98年発売のソフト
98年春　ボールディランド／バンプレスト／¥9800

WINDOWS

2月発売のソフト
2.5　★バトルチェス／花王／¥1980

98年発売のソフト
98年春　THE LAST DYNASTY／伊藤忠商事／価格未定

WIN95

2月発売のソフト
2.5　★アクチャサッカー／花王／¥1980
2.5　★三國志リターンズ／花王／¥1980
2.5　★バーチャファイターＰＣ／花王／¥1980
2.5　★ぱずてる　ぽっぷらいと／花王／¥1480
2.6　★Joint Strike Fighter(EA-Express)／エレクトロニック・アーツ／¥8800
2.6　★Dark Rift／エレクトロニック・アーツ／¥8800
2.6　NOON／マイクロキャビン／¥4800
2.13　★Wing Commander:Prophecy(EA-Express)／エレクトロニック・アーツ／¥8800
2.13　シークエンス・パラディウム／工画堂スタジオ／¥11800
2.19　Team47 GOMAN／ココナッツジャパンエンターテイメント／価格未定
2.20　三國志Ⅵ／光栄／¥13800
2.20　ストリート・オブ・シムシティ日本語版／マクシス／¥9800
2.20　★Test Drive 4／エレクトロニック・アーツ／¥7800
2.21　ネットストーム／アクティビジョン・ジャパン／¥7800
2.26　ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～／コナミ／¥6800
2.26　麻雀MASTER／コナミ／¥6800
2.27　ウィザードリィ ネメシス アドベンチャー／エレクトロニック・アーツ／¥9800
2.27　★キッチンぱにっく／パンサーソフトウェア／¥5800
2.27　SUB CULTURE／イマジニア／¥9800
2.27　MAGIC:The Gathering SPELLS OF THE ANCIENTS 日本語版／メディアクエスト／¥5300
中旬　★PGA TOUR Laptop(EA-Express)／エレクトロニック・アーツ／¥7800
下旬　ドラゴンズドリーム for Windows95(仮)／CSK総合研究所／価格未定
未定　GORDIAN. KNOT／イマジニア／¥9800
未定　戦国美少女絵巻　空を斬る!!／TGL／¥9800
未定　★魔法陣グルグルどきどきアニメコレクション／アスキー／¥8800
未定　ゆみみっくす＋だいな♡あいらん 予告編／CSK総合研究所／¥7800

3月発売のソフト
3.6　★エーベルージュ2／富士通パレックス／¥8800
3.6　手談対局Ⅱ／光栄（A）／¥12800
3.6　★ナニワ摩天楼／マクシス／価格未定
3.6　★ぽっぷる／ネイティブソフト／¥7800
3.13　★ビートアンドパンプキンス／マクシス／価格未定
3.14　CIVⅡFantastic Worlds 日本語版／メディアクエスト／¥5300
3.19　★コナミ&レッドカンパニー コラボレーション コンテンツ／コナミ／¥4800
3.20　★マネーアイドル エクスチェンジャー／GMF／¥6800
3.21　ヘビーギア／アクティビジョン・ジャパン／¥7800
下旬　Addiction Pinball 英語版／メディアクエスト／¥5800
未定　維新の嵐・幕末志士伝／光栄／¥9800
未定　Owner's Grand Prix／キルタイムコミュニケーション／¥9800
未定　★織田信長伝／光栄／¥9800
未定　金田一少年の事件簿～悲報島 新たなる惨劇～／SystemSoft21(バンテアン)／¥8800
未定　サイバーウイルス（仮称）／イマジニア／¥9800
未定　THE LAST REPORT ラストレポート／ショウエイシステム／¥9800
未定　Dark Earth 日本語版／メディアクエスト／価格未定
未定　大逆鱗Ⅲ／ゲームバンク／価格未定
未定　だいな♡あいらん／CSK総合研究所／¥7800
未定　地球防衛会社／エレクトリックシープ／¥8800
未定　トゥルー・ラブストーリー／アスキー／価格未定
未定　～日本の釣りシリーズ～磯釣り 伊豆諸島編／パック・イン・ソフト／¥7800
未定　★パズルボブル２／ゲームバンク／価格未定
未定　バトルアスリーテス　大運動会／TGL／¥9800
未定　必殺パチンココレクション３／サンソフト／¥6800
未定　平成雀士録2ー放浪編ー／仮称／ジー・エー・エム／価格未定
未定　防衛大作戦（仮称）／ゲームバンク／価格未定
未定　LORDS OF THE REALMⅡ(日本語版)／イマジニア／価格未定

4月発売のソフト
4.24　ザ・ファミレス～あの街を独占せよ～／マスターピース／¥7800
未定　ウルトラマン図鑑3／講談社／価格未定
未定　太平洋の嵐(続編)／仮称／ジー・エー・エム／価格未定
未定　★電車でGO!　For　Windows／伊藤忠商事／¥8880
未定　★電車でGO! For Windows(マスコン付き)／伊藤忠商事／¥14800

★ポケットファイター／カプコン／価格未定
魔導都市エルピス／バンプレスト／価格未定
メイン・ローター(仮題)／エフコンピューターエンターテイメント／¥5800
★メリクエイウスブリティ／NECインターチャネル／価格未定
モータルコンバット・トリロジー／ゲームバンク／¥3800
森の王国（仮）／アスミック／価格未定
厄惨（仮）／アイディアファクトリー／¥5800
遊戯王～モンスターカプセル ブリード&バトル／コナミ／価格未定
LIPROS（仮）／ビジュアルアーツ／価格未定
ワールドスタジアム2／ナムコ／価格未定
ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～／SCEI／価格未定

3DO……3DO

発売日未定のソフト
キッズTV／パナソニックワンダーテインメント／価格未定
スターファイター(仮)／パナソニックワンダーテインメント／価格未定
バトルスポーツ(仮)／パナソニックワンダーテインメント／価格未定

PC-FX……PC-FX

2月発売のソフト
2.20　ルルリ・ラ・ルラ／NECホームエレクトロニクス／¥7800
2.27　アニメフリーク FX vol.6／NECホームエレクトロニクス／¥7200

3月発売のソフト
未定　アンジェリーク～天空の鎮魂歌～／NECホームエレクトロニクス／¥7800
未定　負けるな! 魔剣道Z／フィルインカフェ／NECホームエレクトロニクス／¥7800

98年発売のソフト
98年春　はたらく★少女 てきぱきワーキン♥ラブFX／NECホームエレクトロニクス／価格未定
98年未定　天外魔境Ⅲ　NAMIDA／ハドソン／価格未定

発売日未定のソフト
ペブルビーチの波涛(仮)／T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス／価格未定
MASTERS 遥かなるオーガスタ3(仮)／T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス／価格未定

PCエンジン……PC

発売日未定のソフト
デッド・オブ・ザ・ブレイン1&2[18歳以上推奨]／NECホームエレクトロニクス／¥7800

ネオジオ……NEO・GEO

発売日未定のソフト
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97／エス・エヌ・ケイ／価格未定
パルスタープラスト／エス・エヌ・ケイ／価格未定
ブレイジングスター／夢工房／価格未定

NEO・CD……ネオジオCD

3月発売のソフト
3.26　幕末浪漫　月華の剣士／エス・エヌ・ケイ／¥6800

発売日未定のソフト
得点王　炎のリベロ／エス・エヌ・ケイ／価格未定
NEOアクションゲーム(仮称)／ハドソン／価格未定
パルスタープラスト／エス・エヌ・ケイ／価格未定
風雲スーパータッグバトル／エス・エヌ・ケイ／価格未定
ブレイジングスター／夢工房／価格未定

ゲームボーイ……GB

2月発売のソフト
2.19　コナミGBコレクションVOL.3／コナミ／¥3980
2.20　NAVY BLUE 98／ショウエイシステム／¥3980
2.27　ネクタリスGB／ハドソン／価格未定
未定　ドンキーコングランド２／任天堂／¥3000
未定　ポケットキョロちゃん／トミー／¥3980
未定　★山川 一問一答 世界史Ｂ用語問題集／イマジニア／¥2480
未定　ワリオランド２　盗まれた財宝／任天堂／¥3000

3月発売のソフト
3.6　頭文字D外伝（仮）／講談社／¥3980
3.6　もんすたあ ★ レース／光栄／¥3980
3.13　ポケット♡ラブ2／キッド／¥5800
3.19　コナミGBコレクションVOL.4／コナミ／¥3980
3.19　★パワプロGB／コナミ／¥3980
3.26　★ゴットメディスン復刻版／コナミ／¥3980
下旬　ポケットモンスター金／任天堂／¥3500
下旬　ポケットモンスター銀／任天堂／¥3500
未定　カンヅメ モンスター／アイマックス／¥4500
未定　ドラゴンクエストモンスターズ／エニックス／¥4800
未定　熱闘リアルバウト餓狼伝説スペシャル／タカラ／¥3980
未定　学研 歴史マスターポイント512(仮称)／イマジニア／¥2980
未定　ミニ四駆GB Let's&GO!!オールスターバトル／アスキー／¥4800

4月発売のソフト
未定　★ディノブリーダー2／J・ウイング／¥4800
未定　★パズルボブルGB／タイトー／¥3500

5月以降発売のソフト
5.未定　★あにまるぶりーだ～2／J・ウイング／¥4800
5.未定　日刊べるとも倶楽部／アイマックス／¥4500

98年発売のソフト
98年春★大貝獣物語　ザ・ミラクル・オブ・ザ・ゾーン／ハドソン／価格未定
98年春★ドラえもんカート／エポック社／¥3980
98年未定★ゲームボーイウォーズ2／ハドソン／価格未定

発売日未定のソフト
シェラザード伝説／カルチャーブレーン／¥3980
プロ麻雀兵GB(仮称)／カルチャーブレーン／¥3980

求人倍増! 就職抜群! 生徒の作画能力と充実のマシン環境に業界が注目!!

完璧!コンピューターゲーム科



4月生
入学願書
受付中

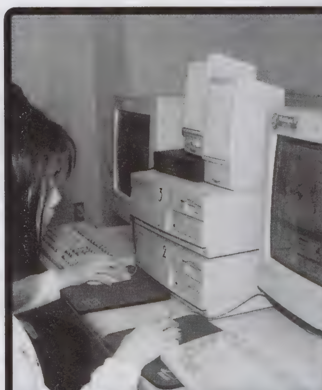
夜間部開設！98年4月生受付中!!

アニメーション声優科　アニメーション科
コンピューターゲーム科　イラストレーション科
漫画家プロ養成科　※各科週2回授業



現場でやっていることを、授業で学ぶ!

マシン環境が充実しているこの学院のコンピューターゲーム科では、ゲーム制作のノウハウはもちろん、アニメーションの技法についても学習できるのが利点です。また、先生は現役のゲームデザイナーの方たちなので、わからないことや知りたいことは親身になって教えてくれます。シューティングゲーム、RPG、3Dアニメーション制作などは、制作チームを組んで行っています。（神田 毅）




PC-98、GATAWAY2000、PowerMacintoshと先生が、キミの創造力を待っている!!




学院見学・入学相談は毎日実施

体験入学実施中 毎月第2・第4土曜日に実施中(13時～)。参加希望の方は、ハガキに住所・氏名・年令(職業)・希望学科名を明記して、下記の住所へお申し込みください。

98年度生・各科願書受付中!
- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



文部省認可CGARTS協会認定教育校　社団法人・日本漫画家協会賛助会員　社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

東京アニメーター学院

〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-4-9 Tel.03-5276-1511

入学案内書 住所・氏名・電話番号・雑誌名(○月号)を明記、切手250円分同封で請求。

COPYRIGHT一覧

■9 Bust A Move Dance&Rhythm Actiom ©METRO・FRAME GRAPHICS・AVEX D.D・ENIX 1998 ■31 バイオハザード2 ©CAPCOM CO.,LTD ■37 双界儀 ©SQUARE／©YUKE'S ■44 グルーヴ地獄Ⅴ ©1998 Sony Music Entertainment Inc ■85 G ダライアス（仮）©TAITO CORP.1986,1997,1998 ■86 スーパーロボット大戦F～完結編 ©葦プロ ©GAINAX/Project Eva.・テレビ東京・NAS ©サンライズ・東急エージェンシー・テレビ東京 ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 ©東映 ©BANDAI・VICTOR・GAINAX ©BANPRESTO 1997 ■88 ブシドーブレード弐 ©スクウェア／ライトウェイト ■90 parasite EVE ©スクウェア 原作／瀬名秀明「パラサイト・イヴ」角川ホラー文庫刊 キャラクターイラスト／野村哲也 ■92 鉄拳3 ©（株）ナムコ ■94 サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～ ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996,1998 ©RED 1996,1998 ■95 EVE the lost one ©1998 C's ware All Rights Reserved. ■96 新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド ©GAINAX/Project Eva.・テレビ東京©1997,1998 GAINAX／ドラゴンクエストモンスターズ ©エニックス ■97 ツインビーRPG ©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.／みつめてナイト ©1998 KONAMI ©1997 RED ■98 少女革命ウテナ（仮） ©ビーパパス・さいとうちほ／小学館・少革委員会・テレビ東京 ©SEGA ENTERPRISES, LTD.,1998／ドラゴンフォースⅡ～神去りし大地に～ ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996,1998 ■99 英雄志願 Gal Act Heroism ©1994,1996 MICRO CABIN CORP.／ルームメイト3 ©DATAM POLYSTAR/VISION WORKS/ROOMMATE PROJECT ■100 C・A・R・T WORLD SERIES ©1997 Official Licensed Product of Championship of Auto Racing Teams, Inc. All logos and marks of CART, its Teams, Drivers, Tracks and Sponsors are the property of CART and its respective Teams, Drivers,Tracks and Sponsors and may not be reproduced,in whole or in part, without the prior wrriten consent of CART Licenced Products, L.P.©Develloped by Sony interactive Studios America.©1997 Sony Computer Entertainment America Inc.／「組み立てバトル くっつけっと」©1998 Technosoft Co.,Ltd. ■101 金田一少年の事件簿～地獄遊園殺人事件～ ©天樹征丸/金成陽三郎/さとうふみや 週刊少年マガジン ©1998 講談社/TYO／フェイバリット・ディア ©NEC Interchanel, Ltd. ©SOFIX ■102 新日本プロレスリング 闘魂烈伝3 ©NJPW ©1998 TOMY ©YUKE'S／探偵神宮寺三郎 夢の終わりに ©1998 DATA EAST CORP. ■103 サラブレッドブリーダー 世界制覇編 ©HECT／N.Okada 1998 ■104 東京魔人学園剣風帖 ©ASMIK/Shout Design Works／ナイル河の夜明け ©Victor Interactive Software Inc.／BASSFISSHERMAN ©SAMMY 1998 協力：SAURUS/IGS/RANGER BOATS/RANJER TRAIAL／マネーアイドル・エクスチェンジャー ©Athena 1997／FACE 1997／メビウスリンク3 D ©1997 I.MAGIC All Rights Reserved ■105 ザ・コンビニ スペシャル ～3つの世界を独占せよ～ ©1998 ARTDINK. All Rights Reserved. ©1997 Masterpiece Co.,LTD.／SEGA AGES／ファンタシースターコレクション ©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1997／続 初恋物語 ～修学旅行～ ©TOKUMA SHOTEN Co.,Ltd.INTERMEDIA COMPANY/平野俊弘事務所／DEAD OR ALIVE ©TECMO,LTD.1996,1998／みどりのマキバオー ©つの丸・スタジオ将軍／集英社・フジテレビ・スタジオぴえろ©1998 AXELA ■140 バーニング レンジャー ©SEGA ENTERPRISES, LTD.,1998 ■142 プロ野球チームもつくろう！(社)日本野球機構、プロ野球12球団公認ゲーム ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998 ■143 慟哭 そして… ©1998 DATA EAST CORP./©STUDIOライン ■144 ウインターヒート ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1996,1998 ■145 プリズムコート ©FPS／中嶋敦子 1998 ■146 NOëL～La neige～ © PIONEER LDC.INC.ALL RIGHTS RESERVED. ■148 ゼノギアス ©1997スクウェア ■150 天誅 ©1997 Sony Music Entertainment(Japan)Inc. ■152 Project V6 ©1998 GENERAL ENTERTAINMENT CO., LTD. ©Johnny& Associates ■153 Neo ATLAS Neo ATLAS ©1998 FlipFlop. All Rights Reserved.ATLAS © 1991 ARTDINK. All Rights Reserved. ■154 ナイトメア・クリーチャーズ © Sony Computer Entertainment Europe（A Division of Sony Electronic Publishing Limited）©Kalisto Technologies 1996-1997 ■155 ウルトラマン FIGHTING EVOLUTION ©円谷プロ ©BANPRESTO 1998 ■156 チョロQ3 ©TAKARA CO.,LTD.1998 ■157 ジャングルパーク © DIGITALOGUE Co.,Ltd. SaruBrunei Co.,Ltd. 1996,1998. All rights reserved. ■158 愛しあう事しかできない ©COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT/©桜沢エリカ/FMG ■159 テン・エイティ スノーボーディング ©1997 Nintendo Lamar is a trademark of Lamar Snowboards,inc. ■160 SDガンダム GCENTURY S ©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1998／くのいち捕物帖 ©1998 CRI/PoleStar／ラングリッサー～Dramatic Edition～ ©1998 NCS ■161 あやかし忍伝くの一番プラス ©1997 Shoeisha Co.,Ltd./Sugeeya/ZERO SYSTEM／頭文字D～公道最速伝説～ ©1998 しげの秀一／講談社／GENKI／SAVAKI ©1997 CYNUS／悠久幻想曲 2nd Album ©1997 Starlight Marry/Media Works Inc.／RIVEN THE SEQUEL TO MYST ©Software copyright 1997,Cyan,Inc.and SUNSOFT.All rights reserved.Consumer Software copyright 1997 Enix. Japan only. ■162 Jリーグ実況 炎のストライカー ©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS.／ステラアサルトSS ©1997 SIMS CO.,LTD.／SEGA AGES／パワードリフト ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1988,1998 ■163 すごぺんちゃー～ドラゴンマスターシルク外伝～ ©DATAM POLYSTAR/Gimmick House／ツアーパーティー ©TAKARA CO.,LTD.1998／テナント ウォーズ ©1998 KID／メッセージナビ VOL.2 ©1997 SIMS CO.,LTD.©1997 Dreamcube Co.,Ltd.／湾岸トライアルLOVE © Victor Interactive Software Inc. ■164 G・O・D pure ©1996/1997 Imagineer Co.,Ltd, ©サードステージ ©江川達也 ©ミュージックチェイス／ミサの魔法物語 ©SAMMY 1998 キャラクターデザイン 高田明美 ■165 最終電車 ©1998 VISIT／チョロQジェット レインボーウィングス ©TAKARA CO.,LTD.1998©アストロビジョン ■166 イワトビペンギン ROCKY×HOPPER 2～探偵物語～ ©1998 CULTURE PUBLISHERS, POLYGON PICTURES, TOSHIBA All rights reserved.／クーリエ・クライシス ©1997,1998 NEW LEVEL SOFTWARE ■167 EGG ©1998 TOSHIBA EMI／星で発見!! たまごっち ©BANDAI 1996・1997・1998／ネクタリス ©1989,1997 HUDSON SOFT／信長の野望・戦国群雄伝 ©1998 KOEI CO.,LTD.／ファイナルラウンド ©ATLUS 1998 ■168 ウイニングポスト3 ©1998 KOEI CO.,LTD.／提督の決断Ⅲwithパワーアップキット ©1998 KOEI CO.,LTD.／天使同盟 ©TGL 1998／「ぷたゲー」でいいんじゃない? ©1998 Shangri-La／毛利元就・誓いの三矢 ©1998 KOEI CO.,LTD. ■169 ウィザードリィ リルガミン サーガ Proving Grounds of the Mad Overlord,Knight of Diamonds,Legacy of Llylgamyn,copyright©1981-1998 by Sir-tech Software,Inc.and Andrew Greenberg,Inc.all rights reserved.WIZARDRY is a registerd trademark of Sir-tech Software,Inc.all rights reserved.Proving Grounds of the Mad Overlord,knight of Diamonds and Legacy of Llylgamyn are copyrighted programs licensed to Locus Company Ltd.by Sir-tech Software,Inc.／The Legend Of HeroesⅢ 白き魔女もう一つの英雄たちの物語 ©1994,1998 Falcom ©1998 GMF／DRUID ©1998 KOEI CO.,LTD. Copyright©1995-1998 by SIR-TECH SOFTWARE,INC.All rights reserved.DRUID DAEMONS OF THE MIND is a trademark of SIR-TECH SOFTWARE,INC. All rights reserved.／ファンタスティック・フォー Marvel Comics,Fantastic Four and the distinctive Likenesses there of are trademarks of Marvel Characters,Inc.and are used with permission. ©1997 Marvel Characters,inc.All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. ®&©1997 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.／ユニバーサル ナッツ ©1998 LAY-UP・内田順久 ■170 R・TYPES ©／X-MEN VS. STREET FIGHTER EX エディション（仮）MARVELCOMICS. X-MEN TM & ©1997 MARVEL CHARACTOERS,INC. ALL RIGHTS RESERVED. © CAPCOM CO.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED. THIS VIDEO GAME HAS BEEN UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC.／X.RACING ©1997 Funsoft ©1997 TOKA ©1997 Nihon Bussan Co.,Ltd. Sublicensed by Four Winds Software Inc.／ヘラクレスの大冒険 Herc's Adventures TM and © 1997 LucasArts Entertainment Company.All Rights Reserved.Used Under Authorization.The LucasArts logo is a trademarks of Lucasfilm Ltd.BPS logo ©1997 Bullet-Proof Software,Inc. ■171 ツアーパーティー ©TAKARA CO.,LTD.1998／テナント ウォーズ ©1998 KID／ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ ©1995-1998 VISCO CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED ■172 ネクタリスGB ©1989,1997 HUDSON SOFT ■173 ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡（サタコレ） ©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1997／アニメフリーク FX vol.6 ©NEC Home Electronics, Ltd©サンライズ©小花美穂/集英社・テレビ東京・NAS／ウェイン・グレツキー・3Dホッケー Wayne Gretky's 3D Hockey ©1996 ATARI Games Corporation. All Rights Reserved. The NHLPA & NHL Present Wayne Gretzky's 3D Hockey is a trademark of Wayne D.Gretzky and the National Hockey League Players' Association, excluding the word NHL. NHL,National Hockey League, the NHL shield,and the Stanley Cup are registered trademarks of the National Hockey League. All NHL Logos and marks and team logos and marks epicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises,L.P. ©1996 NHL. Used under licence by Atari Game Corporation. Officially licensed by the National Hockey League. National Hockey League Players' Association, NHLPA, and logo are trademarks of the National Hockey League Players' Association and are used, under license, by Atari Games Corporation. ©1996 NHLPA. Officially licensed product of the National Hockey League Players' Association. MIDWAY is a registered trademark of Midway Games Inc. Used by permissions. GT is a trademark and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. Distributed by Gamebank Corp., under sublicense from GT Interactive Software Corp. Under license from Atari Games Corporation. All other trademarks are the property of their respective companies.／コナミGBコレクションVOL.3 ©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.／サクラ大戦（サタコレ） ©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996 ©RED 1996／白き魔女～もうひとつの英雄伝説～ ©1998 HUDSON SOFT © ©1993,1998 Falcom／スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア ©1997 JALECO LTD.／『2度あることはサンドア～ル』（サタコレ） © SEGA 1995,1996©CRI 1996／NAVY BLUE 98 ©1998ショウエイシステム©LISE CO,LTD／バーチャコップ スペシャルパック ©SEGA ENTERPRISES, LTD.1995,1996,1998／バッシングビート ©イースリースタッフ／ポケットキョロちゃん ©MORINAGA & CO.,LTD ©1998 TOMY／ミサの魔法物語 限定版 ©SAMMY 1998 キャラクターデザイン 高田明美／ラストレジオンUX © HUDSON SOFT／ルルリ・ラ・ルラ ©1997NEC Home Electronics,Ltd. ■176 OAZEL -パンツァードラグーンRPG- ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1998 ■177 ソロ・クライシス ©クインテット／街 ©1998 CHUN SOFT／長坂秀佳／難波弘之 ■178 トゥームレイダー2 © &TM1997 CORE DESIGN LIMITED.©1998 Victor Interactive Software Inc.／放課後恋愛クラブ ©LIBIDO ■179 OPTION チューニングカーバトル ©1998 M2TO INC ©三栄書房／FORMULA1 97 An official oroduct of the FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Adminidtration Limited. Published under licence from PSYGNOSIS LIMITED.©1997 PSYGNOSIS LIMITED.PSYGNOSIS and the PSYGNOSIS owl logo are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and areused with permission. All rights reserved. Developed by Bizarre Creations. ■180 シムシティ2000 ©1994/1997 Maxis,Inc.All rights reserved worldwide.／V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION All rights reserved.V-Rally TM Published under licence from INFOGRAMES Multimedia S.A.France (Tol33 4 72 65 5000)／マイクロマシーンズ ©1997 The Codemasters Software Company Limited " Codemasters" All Rights Reserved. Codemasters, and pure gameplay are trademarks of Codemasters. Micro Machines is a registered trademark of Lewis Galoob Toys Inc. Namco is using the mark for the product persuant to a license. Namco is not affiliated with Lewis Galoob Toys Inc. ■181 仙窟活龍大戦 カオスシード ©ネバーランド／ESP／Taito Corp／ジャングルパーク ～サターン島～ ©DIGITALOGUE Co.,Ltd / SOOOOARU BRUNEI Co.,Ltd / BMG JAPAN., Inc. 1997／スペクトラルタワーⅡ ©IDEA FACTORY／センチメンタルグラフティ ©NECインターチャネル /マーカス/サイベル /コミックス イラスト・甲斐智久 ■196 2D格闘ツクール95 ©ASCII Corp.／迦陵演義 © 1998 iPC/SR-12W／PSYCHIC DETECTIVE SERIES VOL.1 Invitation © 1989,1998 by DATAWEST,Inc.／SIERRA PRO PILOT ©1997 Sierra On-Line,Inc. ©1998 Sierra Pioneer Inc.／シューティングツクール95 ©ASCII Corp.／水滸伝・天導一〇八星 ©1997 KOEI CO.,LTD.／スキーレーシング ©1997 Sierra On-Line,Inc./©1998 Sierra Pioneer Inc.／Star Wars Rebellion ©Lucas Licensing Ltd. and Lucas Arts Entertaiment Company LLC.／ダークレイン Activision is a registered trademark and Dark Reign : The Future of War is a trademark of Activision, Inc ©1997 Activision, Inc. All rights reserved.／X-Wing vs. TIE Fighter : Balance of Power ©1997 Lucas Licensing Ltd. and LucasArts Entertainment Company LLC.All rights reserved.Totally Games is a registered trademark of Totally Games.※記載されている会社名及び商品名は各社の登録商標です。／Red BaronⅡ ©1997 Sierra On-Line,Inc. ©1998 Sierra Pioneer Inc. ■197 アクチャサッカー C)1996 97Gremlin Interactive Limited. Actua is a trademarek of Gremlin Interactive Limited. All rights reserved.／お父さんのためのチェス2 ©1998 Oxford Softworks ©1998 ITOCHI Corporation／銀河英雄伝説Ⅴ ©1997 田中芳樹・TKKW ©1998 QUEST/BOTHTEC MECHANIC DESIGN ©1997 加藤直之／ゴー！ゴー！ユニーちゃん ©1998 kerokeroking/FCC©1998FCCジャストシステム／三國志リターンズ ©1997KOEIO CO.,LTD.／バーチャファイタースペシャルパック ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1994,1998／バーチャファイターPC ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1993,1994,1995,1996／ぱすてる ぼっぷらいと C)1996 1997 FUGA System corp.／ビーバス&バットヘッド ©1995 Viacom Internatinal Inc. "MTV:Music Television", "Beavis and Butt-Head" and all related titles,logos.and characters are trademarks of Viacom International Inc.All Rights Reserved.／ぷよぷよ for Macintosh LOW COST版 ©COMPILE ©BOTHTEC／Microshaft Winblows98 ©1997 Palladium Interactive,Inc.Allrights reserved.Palladium Interactive and Microshaft Winblows are trademarks of Palladium Interactive,Inc.©AT&T World Net is a registered service mark of AT&T Corp.DIRECTOR ©1994,1996,Macromedia,Inc.Copyright.©1997 Palladium Interactive and its licensor.All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective holders. Microshaft Winblows98 is a parody and is NOT licensed by Microsoft Corporation or any third parties.／Microsoft Flight Simulator 98 日本語版 ©&(P)1983-1998 Microsoft Corporation. All rights reserved.／マリオ武者野の超将棋塾 ©KING RECORDS/KOMAOTO CORPORATION/1997

■の後ろの数字はページ数を示しています。

2月発売のテレビゲーム

今月の話題作

- ゼノギアス
- プロ野球チームもつくろう！
- NO ë L～La neige～
- 天誅
- ナイトメア・クリーチャーズ
- テン・エイティ　スノーボーディング
- 愛しあう事しかできない
- バーニング レンジャー
- ジャングルパーク ...etc

BRAND NEW!!

このページは98年1月12日時点で2月発売と発表されたゲームを掲載しています

今月のソフト・カタログ

注目システムとは？

じゅげむのカタログページにある「注目！」マークは、編集部が数々のゲームの中から特にオススメしたい良作ソフトに付けらるものです。注目ソフトに選ばれたゲームは編集部が責任を持ってやり込み、「今月のソフト・カタログ」→「注目ソフト・ピックアップ」→「GOOBOOレビュー」と3カ月にわたって紹介していきます。

コレが注目マークだ!!



ゲーム情報の見方

やってみました・・・・記事を書くときにテスト・ロムがあった場合、明記されます。実際に遊んだ感想が書かれているので参考に。

マスター／開発版／ROM未着・・・ロムの状態が明記されます。「マスター」はほぼ最終的なロム、「開発版」はまだ未完成のロム、「ロム未着」は残念ながらロムが手に入らなかったものです。

じゅげちゃんマーク・・・・そのゲームの評価できるポイントが書いてあります。買うときの目安にしましょう。

む～ちゃんマーク・・・そのゲームのちょっと気になるポイントが書いてあります。いろいろ深読みしてください。

このワクの中でオススメできる人を紹介します

for・・・・どんな人にオススメできるかを参考までにお教えています。興味を持ったらぜひ遊んでみてましょう。

CVS・・・・コンビニエンス・ストアで販売されるゲームには、このマークが付いています。近くのコンビニへ急いで行ってみましょう。

執筆陣紹介

- **井上淳一**
  メジャーゲームからマイナーゲームまで、何でもＯＫ。やり込みの深さなら誰にも負けません。
- **相原孝昭**
  アドベンチャー&RPGを心から愛する、貧乏ヒマなしライター。
- **小林康之**
  日頃のストレスをゲームとお酒でらすタワケ者。ゲーム全般をこなすが、担当はレースものばかり（涙）。
- **ナラちゃん**
  花屋で一生懸命働いてます。ゲームのジャンルはカルト、バラエティなど。バカっぽいのが好き。
- **城戸芳充**
  マイナー系を特に愛すが基本は雑食。新鮮なアイデア、ロジックを持つゲームの探求者。けどギャルゲー好き。
- **加藤明洋**
  どちらかというとアクション&格闘派。趣味が高じてマージャンも担当しているが、なぜか数字に弱い。
- **渡辺規幸**
  アクション系のゲームが得意だが、長く遊べるものが好き。最近はオンラインゲームにハマッている。



SATURN

バーニングレンジャー

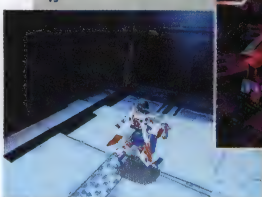
注目

●セガ・エンタープライゼス
●98年2月26日発売予定
●アクション
●5800円
●CD-ROM
●セガマルチコントローラー対応

疾風怒濤の高速アクションが熱い！

STORY

未来世界、科学の進歩に比例して、人類の生活環境も急激な変化を遂げた。発生する災害も、昔とは比べものにならないほど危険なものになっている。そんな中、人命救助のため、あらゆる危険な場所に乗り込む特殊消防レスキュー隊がいた。その名は「バーニングレンジャー」。今、命を賭けた彼らの戦いが始まる……。



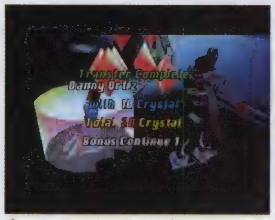


⬇この扉の向こうにはどんな危険なことが……

⬆ショウとティリス。どちらでプレイする？

超スピードにひたすら興奮

『ソニック』シリーズで高速アクションには定評のある、セガのソニックチーム。その最新作とあって、抜群のスピード感をたっぷりと味あわせてくれるゲームだ。基本的には、3D空間を走り回ったり跳ねまくったりするだけで、操作も非常に簡単。だが、他のゲームでは見られないほどハイテンポなプレイ感のおかげで、熱くプレイさせてくれる。さらに、未来のレスキュー隊という、ハリウッド映画にありそうな設定も、アクションファンには興味深いはず。爽快感重視の熱い人には、しっかりした手応えを感じさせてくれる作品だ。



⬆ステージ中に散らばるクリスタルを集め、人々を救出していく



⬅画面いっぱいに燃え広がる炎がプレイヤーを待ち受ける！ 爆音ももの凄く、迫力は満点だ

BR出動！

命知らずの熱い集団 それがオレ達バーニングレンジャー!!



ショウ・アマバネ
⬅天真爛漫、いつも元気であふれるパワーを持つ。何事にも直感的かつ大胆に行動するタフな野郎

ビッグ・ランドマン
➡誠実で温かな愛情を持っている彼は、生きるものすべてを守りたいと願っている

クリス・パートン
➡非常に頭脳明晰で、観察力、分析力に優れ、ミスを逃さない。部隊のナビゲーター役を担当

ティリス
⬅困っている人を見過ごせない、情愛にあふれた優しい娘。子供の頃災害で両親を無くしている

リード・フェニックス
⬅クールで冷めた感じがするが、仕事に関しては情熱を持っている。射撃の技術はトップクラス

操作が簡単なので、すぐにアクションに慣れることができる。

グラフィックが粗く、何をやっているのか分からないことが多い。

高速アクションには目がない人にオススメ

やってみました
体験版をプレイした限りでは、さすがソニックチーム、スピード感は抜群といったところ。ゲーム性については今のところ詳しく語れないが、凝った仕掛けや演出が多くあれば面白い作品になりそうだ。(井上淳一)

複雑な3D空間を自在に駆け抜ける！
超ハイスピードなアクションに酔え!!



このゲームの魅力は何と言っても、目が回るほど高速なアクションに尽きる。その速さたるやハンパじゃなく、最初のうちは自分の動きについていけないほどだ。さらに簡単な操作で多彩なアクションがこなせるとくれば、もう興奮せずにはいられない！

すべてのシーンがイカシまくりだ！

炎を切り裂く！





⬅⬇目の前に炎が広がっていようと、ガンガン突っ込みまくれ！　その迫力はハンパじゃないぞ

宙を舞う！





⬆空中で前後左右に飛び回ることができる。この浮遊感が気持ちいい

ガンガン撃ちまくる





⬅⬇どんな体勢からでも、とにかくボタン連打！

Check! 音声ナビゲーションで臨場感抜群!!



➡これで、複雑な地形でも迷うことなく安心

ゲーム中には、ミッション説明や行動のヒントが、音声でナビゲーションされる。実況さながらに、雰囲気を盛り上げてくれる。

アクションが多彩ならフィールドも多彩
序盤の2ステージを紹介！

バーニングレンジャーの行く手には、陸、海を問わず、実にさまざまなステージが待ち受ける。その豊富なシチュエーションが、アクションをさらにアツくしてくれるのだ。それでは、ステージ1と2のハイライトをご覧に入れよう！

STAGE 1 エネルギープラント

サウスアメリカ、旧第3エネルギープラントで火災発生。取り残された研究所員の救助と、プラントの完全停止がミッションの目的となる。地下のプラント群が連鎖爆発を起こす前に、速やかに行動を開始せよ！



⬆意を決して、燃えさかる炎の中に突っ込んでいくショウ



⬆先へ先へと進んでいくと、突然作業用ロボットとの戦闘に突入！

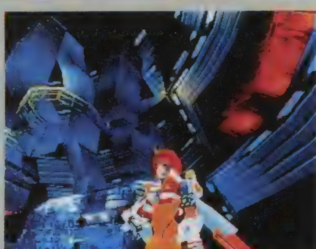


⬇無機質な感じが、未来の工場らしい雰囲気を醸し出している

STAGE 2 海洋パーク

ニュージーランド沿岸部の海洋施設で火災が発生！

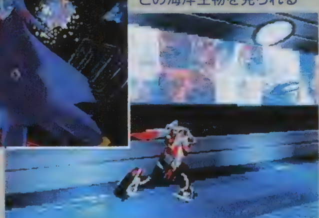
施設が水圧で崩壊する前に、火災の原因究明と、取り残された約30人を救助しなければならない。海中というかつてない困難な状況が襲いかかる……。



⬆いかにも涼しげなこの施設内で一体どんな火災が!?



⬆サメのようなバカでかい謎の物体がステージボス



⬇通路の脇には、イルカなどの海洋生物を見られる

SATURN



プロ野球チームもつくろう！

注目

- セガ・エンタープライゼス
- 98年2月19日予定
- スポーツ育成シミュレーション
- 5800円

オーナーの楽しさと気苦労を体験しよう

自分だけのプロ野球チームを作ろう

定食屋や飲み屋で交わされるネタの定番といえば、プロ野球談義だ。例えば今の時期だと、「○○を獲得すればもっと強くなる」とかオーナーのつもりで補強案を練ってみたりする。野球に関して、みんな一家言を持っているものだ。

そんな思いをぶつけることができるのがこの作品。プレイヤーはプロ野球チームのオーナーとなり、日本一のチーム作りを目指すことになる。新人選手の獲得やキャンプ地の決定、そして放映権の交渉など、実際にオーナーがこなすような仕事が用意されている。

なお、本作の監修はドジャースの野茂投手が担当している。選手のFA宣言資格が現行よりも短いなど、野茂投手が考える理想的なプロ野球規則が採用されているのがポイント。現在のプロ野球規則について語れる人も、満足できる1本になるはずだ。

『サカつく2』に『やきゅつく』のデモが

発売まで待てない、という人に朗報。『つくろう』シリーズ第2弾『Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2』には、本作のデモムービーが収録されている。



⬆『サカつく2』を持っていたら、ぜひチェックしておこう

デフォルメされた選手達がコミカルに動き回る！

作品中に登場する選手達はリアルタイプではなく、デフォルメされて描かれている。マンガの中から抜け出してきたような選手達が、コミカルなアクションを披露してくれるのだ。



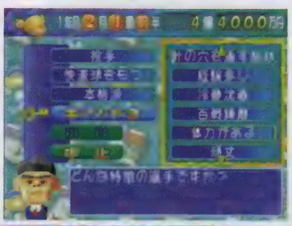
⬆デフォルメされているものの、顔は結構似ている

オーナーになって日本一のチームを作ろう！

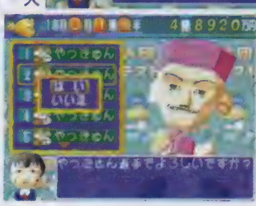
本文中でも触れたが、オーナーであるプレイヤーの仕事はいっぱいある。その中から代表的なものを紹介しよう。

欲しい選手をゲットせよ！ 人事管理

プロ野球で新たな選手を獲得する方法は、ドラフトとトレード、FAを宣言した選手との交渉などが挙げられる。ゲーム中では、こういった人事のお仕事を体験することもできる。どこぞのオーナーみたいに、大枚をはたいて有名選手をガンガン引き抜いてもいいし、生え抜きの新人選手を育ててもいい。経営状況やチームの状態を考えて、選手を獲得しよう。



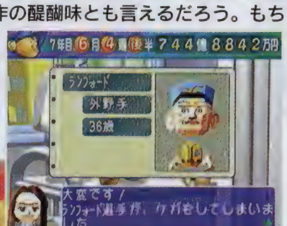
➡スカウトが見つけた新人は、ドラフト時に獲得できる



⬅オリジナル選手をエディットして、入団させることも可能だ

努力と根性で選手を鍛えよう 選手育成＆起用

プレイヤーはオーナーだが、選手の育成方針を指示したり、試合中に采配を振るったりとコーチや監督の仕事もこなすこともできる。選手達を手塩にかけて育て、活躍する姿を見て喜ぶ。これが、本作の醍醐味とも言えるだろう。もちろん口出しをしなくてもいいけれど、自分で指示を出すほうが思い通りの選手に育つ可能性が高い。



⬆試合中に出せる指示は多い。局面に応じて使い分けよう



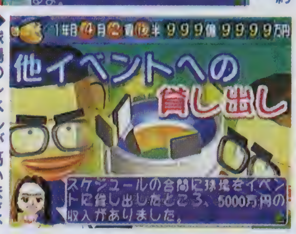
⬅選手には疲労度がある。ムリに練習させ続けると……

やっぱ資本が基本でしょ 球団経営

オーナーの仕事の中で、ある意味もっとも大切なのが球団運営だ。収入源は、試合の観戦料とTV局から支払われる放映料が中心。スタジアムを他のイベントに貸し出して、使用料をもらうこともできる。いずれにせよ、序盤はとにかくある程度の資金を貯め込むことが重要だ。お金がなければ、選手の年俸も移籍金も払えないし。



⬅チームの成績によって、契約できるTV局は異なっている



➡球場のレベルが高いほど、レンタル料もアップする

長期的な展望を持って経営を行うので、オーナー気分が楽しめる。

試合で流れる実況のトーンが暗く、気分が盛り上がらない。

プロ野球のネタで語れる人ならハマるはず

やってみました 基本的なプレイ感は、これまでの『つくろう』シリーズと同じ。ただ練習実行コマンドと、練習後のコメントがないのは痛い。選手がどれくらい成長しているのかが分かりづらいため、育成の方針を立てにくい。（加藤）



SATURN

慟哭　そして…

- ●データイースト
- ●98年2月26日発売予定
- ●ミステリートラップアドベンチャー
- ●6800円
- ●CD-ROM

アダルトな雰囲気がたっぷり！

謎解き＋お色気のストーリーが魅力

ミステリートラップアドベンチャー。その言葉を聞くだけで、なんかやけに興味をそそられてしまう。トラップを解除していくことがメインだが、頭をひねるほど意地悪ではなく、誰でもすんなり楽しめる内容になっている。むしろ、このゲームの面白さはストーリー面にある。設定自体はオーソドックスだが、登場人物がほとんど女の子なのがいい。女の子達を助けるというシチュエーションが、見事に男心を惹きつけてくれるのだ。マルチストーリーなので繰り返し遊べ、ボリューム的にも十分満足。長く遊べそうな作品だ。

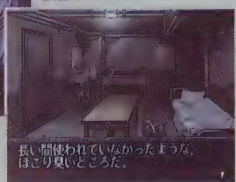
STORY

惨劇は山中の廃屋で始まった…

物語は、高校生の主人公がバスの事故で気絶するところから始まる。目覚めるとそこは、外に出ることのできない見知らぬ廃屋。廃屋の中には、クラスメイトや学校の教師を始め、旅行にきた少女達や謎の老人などが閉じこめられていた。そして主人公は、謎の殺人犯の手から少女達を守るため、巧妙に張られた罠に立ち向かう……。



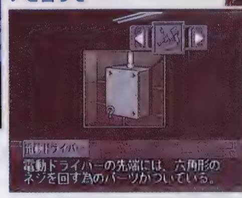
⬅長時間のオープニングがミステリアスな世界観に引き込んでくれる



➡まずは、スタート地点となる部屋から脱出することになる



⬆いろんな場所で女の子がピンチにさらされる。果たして全員救出できるか？



⬇用意されている仕掛けは数多く、注意力と直感力がモノを言うぞ



⬆だだっぴろい屋敷内は迷路のように複雑で、少しずつ行動範囲が広がっていく

CHECK!

ストーリーに影響を与える TDSシステムに注目！

このゲームでは1つのトラップに複数の解除法が用意されている。プレイヤーの行動次第でその後のストーリー展開が幾重にも分岐し、女の子の好感度が変化したりもするのだ。その中の一場面を例に、手順を追ってみよう。

アイテム発見

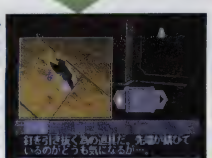
廊下を歩いている途中で見つけた怪しい穴。中には紙袋が落ちていたので、とりあえず拾ってみることに。



➡いかにも重要そうなアイテムを発見。何とかして入手したいものだ

入手法を選択

バールとガム付き棒を持っているが、バールだと床を壊してしまうし、棒だと紙袋にガムがついてしまう……。



➡その他にも、使用できるアイテムはいくつか存在する。結構判断が難しい

分岐スタート

紙袋を取り出すと、いつみが声をかけてきた。この時点で、さりげなく物語の分岐が始まっているのだ。



➡もし入手に失敗しても、攻略に不利になるわけではないので安心

女の子達とこんなにたくさんのイベントが！

魅力あふれる6人＋αの女の子との絡みが面白いこのゲーム。豊富なイベントの一部を絡めて、簡単に紹介しよう。





⬆主人公の学校の教師、真理恵。端正な美人で大人の色気を感じさせる





⬆主人公のクラスメイトで、ヒロイン的存在の梨代。穏やかな性格でやさしい



⬆アメリカ生まれの留学生ノーマは、お嬢様だが関西弁のキツい性格



⬅ノーマのメイドである子鈴。おとなしくひかえめで、家庭的な女性だ



⬆明るく元気でお調子者のいつみ。しっかり者の千砂と行動を共にする



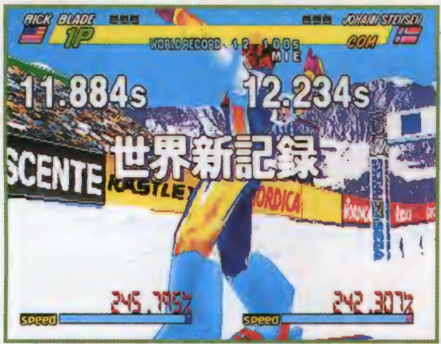
➡物静かでウブな優等生タイプの千砂は、実は誰よりも芯の強い女の子

理不尽な難しさはないので、スムーズにストーリーに没頭できる。

ミステリー色は強いが、恐怖感やドキドキ感をあおる演出が足りない。

アダルトテイストなミステリー好きに

やってみました　まだ開発版のためか、システムや物語設定にインパクトはないものの、全体的によくまとまっている感じ。別にギャルゲーではないが、女の子に魅力を感じなければ、面白さは半減してしまうかも。（井上淳一）



SATURN

ウインターヒート

注目

- ●セガ・エンタープライゼス
- ●98年2月5日
- ●スポーツ
- ●5800円
- ●4P可
- ●マルチターミナル6対応

氷雪をも溶かすアツい戦いを楽しもう

銀世界が舞台の『デカスリート』

2日間かけて陸上10種目をこなす「デカスロン」を題材にして大人気となった『デカスリート』に、第2弾として冬期版が登場！

今回用意されているのは、銀世界の上で戦う全11種目だ。基本は前作と同じく連打。しかし種目ごとに操作が異なるので、最初はボロボロの記録に終わることも多い。が、そのぶんコツをつかんで記録が伸びたときは、自分で自分を褒めたくなるほど嬉しい気分になれる。またこの作品は、全種目の総合点で勝敗を決める仕組みになっている。つまり、全てが終了するまで勝敗の行方が分からないわけだ。多人数で遊べば、最後まで気の抜けない対戦が楽しめるだろう。


➡全体的にスピードが速く、かっ飛ばす感じで、プレイがとても気持ちいい

銀世界を舞台にした11種目に、あのデカスリート達が挑む!!

アーケードでは8種目だったが、サターン版では新たに3種目が追加。いくつかの種目と、選手を紹介しよう。

SPEED SKATING



スケートでコースを周回する競技。コースの直線は連打でOKだが、コーナーの手前で減速しないとコケてしまう。減速と再加速のタイミングを覚えることが勝利のカギ。

B.B.
今回から新参戦する、イギリス代表の選手。スケート競技が得意


⬆カラーバーとキャラクターの足の動きを頼りに加減速

SNOW BOARDING

サターン版オリジナル競技。スノーボードに乗って旗門を通過、ゴールを目指す。旗門を通過するとき、タイミングよくジャンピングターンをキメればタイムが大幅に縮まる。



⬆コースは蛇行しているので、レイアウトを覚えよう



工藤　丈
前作に引き続き登場。特に得手不得手がない万能型の選手だ

AERIAL SKING

サターン版オリジナルの競技。スキーを履いてジャンプ、空中で演技する。アクションボタンを押し続け、踏み切りと同時に離すのが難しい。もっとも華麗な種目だ。



⬆全競技中でも、難易度はかなり高いほうかもしれない

SKELTON

1人乗りのソリに腹這いになって乗り込み、コースを滑走する競技。とにかくスピードが速い。壁にぶつかると減速するうえ、転倒することもある。サターン版オリジナル競技。



⬆コースの横幅は、かなり狭い。コーナー前では減速しよう

CROSS COUNTRY SKING



スキーを履いてアップダウンの激しい山道を走り抜ける。この種目のみキャラクターにスタミナがあり、連打しすぎると疲れて動きが鈍る。ペース配分が重要となる。

ヨハン・ステンセン
ロシア代表選手。ノルディック競技が得意だ。今回から参戦

⬇下りでは体力を温存し、上りで使うように心がけよう



SKI JUMPING

⬇ジャンプ角度は30度がベスト。踏み切り時に調整しよう



冬季オリンピックでも有名なジャンプ競技。台を滑走するときはスピードボタンを連打、踏み切り地点でアクションボタンを押してジャンプする角度を決定する。



エレン・レジアーニ
フランス代表のおネェちゃん。アルペン競技を得意とする

競技ごとに好記録を出すコツが異なるので、攻略する楽しさがある。

競技ごとの難易度の差が激しい。操作説明を見てもコツが分かりづらい。

記録を出すことに情熱を燃やす人に

やってみました ノリとしては、1人で冬の大運動会の種目をこなしてるって感じ。友達というライバルがいれば盛り上がるはずだ。競技によっては最初はワケが分からないけど、コツをつかむとがぜん面白くなる。(加藤)



PLAYSTATION

プリズムコート

●富士通パソコンシステムズ
●98年2月発売
●育成シミュレーション
●5800円

熱血スポ根の感動がたっぷりここに！

深い感情移入が魅力の人間ドラマ

コーチとなって女子高バレー部を育てていく……。この『プリズムコート』は、まるで熱血スポ根物語のようだ。プレイヤーは朝霧高校のコーチを引き受け、2年間6人の女の子達を鍛えることになる。目指すはもちろん全国制覇！だが、ほとんどがバレー初心者の上にチームワークもてんでバラバラ。まさに、コーチとしては燃えるシチュエーションになっている。初めのうちは淡々と育成していく感じだが、強くなろうとけなげに頑張る女の子達を見ていると、だんだん情が深くなってくる。育成自体は比較的簡単なものだが、女の子1人1人のバックストーリーもしっかりしていて、人間味を感じさせてくれる作品だ。



↑お約束のライバルも登場し、起伏のある展開が飽きさせない

個性派ぞろいの熱血集団！ 6人のバレー部員達


京極ナツキ
←バレーに青春をかける熱血アタッカー。抜群のパワーを持つが、もの凄いノーコン


辻真琴
←チーム一の長身ながら、バレーはまったくの素人。さっぱりしていてボーイッシュな性格


高村香純
←真面目で素直な優等生風にして、かなりの頑固者。キツい性格のため理央と仲が悪い


岡嶋あかり
←パワーは最低、おまけにとろいが、驚異的なジャンプ力を誇る。しゃべり方がとても幼い


笹沢早苗
←体が弱く、ハードな練習は禁物。控えめだがよく気が付く娘で、チームのまとめ役になる


宗田理央
←極度に無口で、誰とも親しくなろうとしない問題児。バレーの実力はチーム一だが……

トレーニングから試合までコーチとして存分に腕を振るおう！

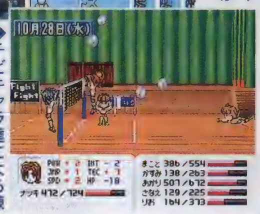
トレーニングメニューから試合まで、毎日のようにチームに指示することになる。女の子達の個性をよく理解して、常にチーム全員を気に留めておくことを心がけよう！

試合

月曜日の朝に1週間の練習メニューを決めることになる。だが、1週間に1人の女の子しかメニューを設定できず、残りの5人は思い思いの練習をするのだ。そのため、全員をバランスよく育てるか、1人を集中して育てるかで、チームカラーがガラッと変わってくる。



←10数種類ものメニューがあり、組み立てはなかなか奥が深い



←チビキャラ達による練習風景。パラメーターの変動が一目で分かる

試合

試合シーンはオートで進み、プレイヤーが直接手を出すことはできない。ただし、タイムアウトを取ったり、選手1人1人にサインを出すことは可能だ。どちらも使い方次第で実力の差をひっくり返すことができ、的確な指示がプレイヤーの腕の見せどころとなる。



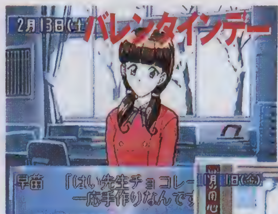
↑アタック、レシーブ、ブロックと、リアルな試合展開が楽しめる



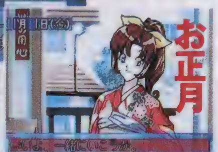
←派手な必殺技がコートの中を舞う！ こんな楽しい演出もあるぞ

バレー一筋だけじゃない！ 部員達との♥なイベントも

練習を重ねたり、登下校時や休日に会話することで、女の子達との好感度を上げることができる。好感度が最高潮に達すると、年中行事に特別なイベントが発生するのだ。



←バレンタインデー女の子に恋愛感情が芽生えると、義理チョコではなく手作りの本命チョコがもらえる



➡元旦に初詣に誘いに来てくれるナツキ。普段はオテンバでも、やっぱり女の子だね



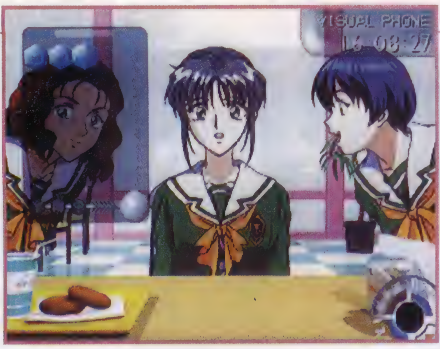
←合宿での貴重なワンシーン。普段はクールな真琴が、ついに頬を赤くしてしまった！

女の子への感情移入度が高く、コーチとしての気分がたっぷり味わえる。

試合の勝敗に、実力差以外にも運の要素が強く絡んでいる気がする。

スポ根モノの熱血物語に入り込みたい人に

やってみました 最初はただのギャルゲーかなと思ったが、全然違った。キャラクター性と物語性、ゲーム性がバランスよくまとまっている。なにげにイベントもたっぷり隠されているし、繰り返し遊んでみたい。（井上淳一）



PLAYSTATION

NOëL ~La Neige~

注目

- ●パイオニアLDC
- ●2月26日
- ●アタッチメントソフト
- ●6800円
- ●CD-ROM3枚組

人との触れ合い、それは会話が基本です

顔ぶれ一新、内容もシェイプ

女の子とリアルタイムの会話を楽しむという、特異なコンセプトが話題となった『NO・ëL』の続編。そのスタイルは前作を踏襲しつつも、外見的にもシステム的にも手が加えられており、新鮮な気分でプレイできる。何より大きいのがキャラクターの入れ換え。ある意味でキャラクターを楽しむというか、キャラクター性が強いタイプのソフトだけに、この変更は目新しいプレイ感を与えてくれる。

また、システムの練り直しも特筆すべき点。前作では話の切れ目を見計らってボールを送るという形で会話が成立ていた。だが、今回は無意味に単語が増えなかったり、相手に話題を振るタイミングが分かりやすくなるなど、プレイしやすくなっている。これで、より純粋に会話に熱中できるようになったのだ。

OPENING STORY

突然の出会いはクリスマスノスキー場で…

スキーを楽しんでいる女の子3人組の真っ只中に、大転倒して突っ込んでしまう主人公。手当てを受けて家へ辿り着くと、その女の子達から連絡が……。









とびきり個性的な3人組とモニターごしの4カ月のお付き合い

前作と同様、会話を楽しんでいく相手は今作も3人。顔ぶれも一新され、また新たな気分でコミュニケーションを楽しめる。いずれも個性的な3人で、幅広い話題で盛り上がれるぞ。

常にマイペースな旧家の少女





橘　柚実

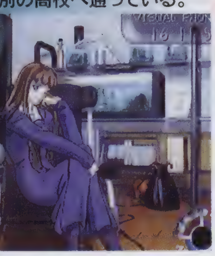
おっとりした性格で、お嬢様タイプの女の子。和服の着つけができるなど、純日本的なものにこだわりを持つ。何事に対しても、常に明るく接する。

静かな物腰が魅力的な美少女



碧川　涼

見た目の印象はクールだが、人付き合いがうまくないだけで根は優しい。3人の中ではまとめ役的なところも。1人だけ別の高校へ通っている。



芸術家肌の風変わりな女の子



門倉千紗都

どんなことに対しても自分なりの考えをしっかり持っており、芯が強い。芸術に関してはかなりうるさく、適当な会話をしてると嫌われるかも。



操作系が変わり、楽に遊べる。会話のボリュームが増していて楽しい。

女の子のグラフィックが小さい。前作にあったヴィジュアルメールが消えた

目新しい切り口のソフトが好きな人に

やってみました

それぞれの女の子の会話同士の整合性や会話そのものの分量など、目には止まりにくい点も確実にパワーアップしている。操作方法がかなりスマートで遊びやすくなったが、前作の持つ先鋭的なイメージは減った感もある。(城戸)

ネットワークにアクセスして情報ゲット＆女の子と会話しよう！

基本的な構成は前作と同様。ネットワーク回線を通じてTV電話の要領で女の子たちにアクセスすることになる。また、さまざまな時事ネタなどの情報を入手することも可能だ。



⬆ネットワークのメイン画面。前作に比べずいぶんスッキリしたデザインとなった。ここから各項目を選択するのだ

VISUALPHONE

女の子達との通話

互いの会話は、ヴィジュアルホンと呼ばれるTV電話の進化したようなものを介して行われる。こちらからコネクトをしたときに、相手が通話できる状態なら会話モードになる。うまく話題を選べば、かなりの長話もできるぞ。

➡相手が通話状態かどうかは、とりあえずコネクトしてみないことには分からない





⬅会話の進行はリアルタイム制。話の切れ目にうまく話題を振っていく



⬇この場合では、これが引き金となって別の話題へ変化。思わぬ盛り上がりが

⬅特定の話題では、肯定(Y)否定(N)わからない(?)というニュアンスをこめられる

Yを選択

Nを選択



➡肯定した話題がとりとめもなくしばらく続いた。だが、必ずしも肯定すればいい印象を与えるとは限らない



NETWORK

いろんな情報を入手

オンラインにアップされている多彩な情報を閲覧することができる。今回は、あらかじめここで話題を入手しておくと会話が進展することも。



⬆前作と違い、見られる情報を自分で検索する手間はない

➡赤い枠で囲まれた単語は女の子との会話で役に立つ



TIME CONTROL

回線がつながらない時は!?

女の子と連絡がとれない場合などは、通話できそうな時間まで自由に時を進められる機能を使おう。進める時間は分単位で指定でき、日付を変更することも可能だ。一気に時間を進めてもいいが、進めることはできても後戻りは不可能なので、そのあたりは慎重に……。

さまざまなシチュエーションでコミュニケーションを楽しもう!!

前作では相手の部屋だけしかアクセスできなかったが、今回は相手の携帯用ヴィジュアルホンへもアクセスできる。つまり外出時の女の子達とも会話ができるのだ。また室内へアクセスしたときも、部屋の様子が微妙に異なっていたり、私服姿が変わっていたりと楽しませてくれる。



⬇➡時にはいろんな場面を見ることもできる。女の子がカメラの設置位置を変えているのか、アングルが変わることも







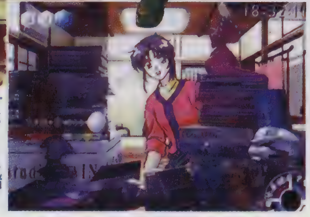


⬆しばらく千紗都と話した後、柚実にチェンジ。机の上の物から察するに、カメラの向きを反転させたらしい





⬅⬆前作と違い、女の子達は基本的に私服姿。通話するたびに私服が変わったりと芸が細かい



➡外出先の柚実にアクセスしたつもりが、モニターに出たのは千紗都!? 実は一緒にパーティーをしていたのだ



PLAYSTATION

ゼノギアス

注目

●スクウェア
●98年2月11日発売
●ロールプレイング
●6800円
●CD-ROM2枚組

とらわれた天使の歌声、ゼノギアス

今までのRPGにない見どころの数々

スクウェアのPS参入から約2年。ついにオリジナルでは初の、新タイトルRPGが登場する。しかもメーカーみずから「今までのスクウェアにはなかったRPG」と豪語する作品だ。だが実際にプレイすると、それもうなずける。物語、システム、演出…すべてにこだわりを感じるのだ。たとえばバトル。ここまで大きなメカがマイキャラとなるのはコンシューマ初と言える。またリアルタイム3Dポリゴンのフィールドは臨場感を高め、カメラワーク演出にも効果をあげている。しかし一番魅せられるのは、やはり主人公を中心とする物語だろう。時代に翻弄され、意味も分からず戦う主人公。やがて自分が守るべき大切な人の中に、自分が生きるための「答え」を出す。それに至るまでの劇的な展開と、心に残るセリフの数々。主人公と同じ世代のプレイヤーは、共感を覚える場面がきっとあるだろう。



➡イベントでは要所にセルアニメのムービーも入る

『ゼノギアス』の世界を歩くために

◆3Dフィールドの道しるべ

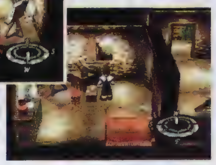
『ゼノギアス』のマップは3Dポリゴン。他のゲームでは一部の角度からしか見られない風景も、360度見渡せる。それはまるで街やダンジョンを本当に訪れたような気分だ。だが同時に、慣れないうちは視点を変えただけで場所を把握できなくなりがち。最初の一歩を踏み出す前に、画面右下のコンパスで方角確認を。



⬅街やダンジョンの出口の方角を覚えると、迷うことは少なくなる



⬅ひとつの視点からでは、見えないものもたくさんある



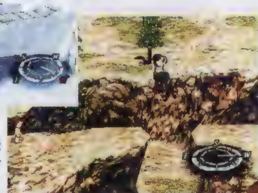
➡こまめに画面を回転させ、あらゆるものを確認しよう

◆「ジャンプ」で行動の幅が広がる

「ジャンプ」はRPGでは珍しいアクションだが、ゼノギアスの世界を歩くにはこれが重要。ジャンプには通常のジャンプと、助走をつけて飛ぶ大ジャンプがあり、ダンジョンでは段差に飛び乗る・崖を飛び越す…などジャンプが必要になる場面も多く登場する。



⬅大ジャンプで崖を飛ぶ。長く押せば遠くまで飛べる



➡屋根から飛び降りるなど、近道をするにも使える

CHARACTERS 『ゼノギアス』に生きる者たち

主人公フェイの仲間になる人物とギアは大勢いるが、ここでは物語の中心になる3人とフェイのギアを紹介。ちなみに主要キャラは、アニメムービーやバトルでボイスが出る。



エリィ用のギア。強力なエーテル攻撃は序盤で特に活躍する。ギアは正確にはギア・アーサーと呼ばれ「人の手によるモノ」の意。遺跡から発掘された兵器であり、そして…

フェイの搭乗するギア。フェイの運命を狂わせた原因であるため、当初フェイはギアを憎んでいるが、仲間を守るため幾度となく乗ることになる。フェイいわく「腐れ縁」の仲



ラハン村のはずれに住む医者。フェイのよき理解者であるが、意味深な発言や過去の経歴が不明であるなど、謎も多い人物。物語のカギを握っているようだが…（声・田中秀幸）

軍事国家ソラリスに生まれ育ち、現在はソラリスのエリート士官に。選民思想を持ちながらも、自分と似た部分を持つフェイに対して徐々に心を開いてゆく（声・冬馬由美）

3年前、記憶をなくしラハン村にたどりつく。一般人には扱えないはずのギアに乗ったことが事件の発端に。おぼろげな記憶には「もう一つの人格」が見え隠れする（声・緑川光）

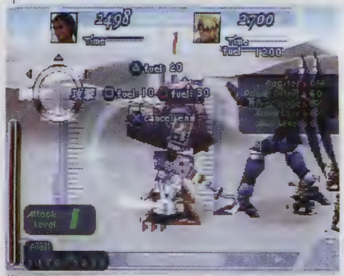
音楽を含み、演出のこだわりはかなりのモノ。イベント、バトルとも迫力があり、引きこむ力がある。

3Dマップは美しいが、慣れないうちは迷う＆酔うでツライ。せめてズームアウトの機能があれば…

普通のRPGではタイクツしていた人に

やってみました セルアニメムービー、バトル時のロードもまったく気にならず良好。強制イベントが多く、思ったより自由に動けないのが残念だが、その分物語の内容は濃い。ロボットアニメファン、格ゲーファンにもぜひ注目してほしい作品。

キャラバトルとギアバトル・2つの戦闘



ギアバトルとは?

主人公たちが乗ったギアで戦う。生身では適わない敵も、ギアでなら互角。ただし一度召喚すると、そのバトル中はギアから降りられない。またギアには燃料という概念があるため、ムダに召喚しているとイザという時に燃料切れ、ということも。

キャラバトルとは?



バトルを行うのは主人公たち。ターンが回ってくると、そのキャラの行動ポイントを弱・中・強の各攻撃に配分し、自在にコンボを組んで攻撃する。ボタンによって次々と変化するアクションは、格闘ゲームを思わせる楽しさがある。

POINT 1 アタックレベルが戦いの鍵

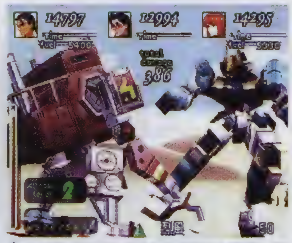
ギアの性能はパイロットの性能に準じており、パイロットが修得した必殺技はギアも使うことができる。ただ、その出し方はキャラバトルとは異なる。ギアは通常攻撃をすることで、まず必殺技を出すための「アタックレベル」を上げなければならない。そして必殺技に応じたアタックレベルに達することで、初めて必殺技が出せるのだ。ギアバトルは行動の制限もあるだけに、必殺技を使い確実にダメージを与えていきたい。



⬆長期戦に向かないギアでレベル稼ぎは難。キャラ戦で技を覚えろ

POINT 2 ギアの行動には限界がある

キャラバトルがターンごとに行動ポイントを消費するのに対し、ギアはバトル全体を通して燃料を消費しながら攻撃する。またその数値はバトル終了後も継続される。つまり、ギアバトルでは常に燃料に気を配る必要があるのだ。燃料が0になると攻撃不可能になり、バトル中なら「チャージ」のコマンドで燃料を回復させなければならない。ギアでなければ勝つのが困難な相手も多いので、そんな場面で攻撃のチャンスを失うことは避けたい。



⬆小10、中20、大30の燃料を消費。回復の機会は少ない、慎重に

POINT 3 GEAR ACTIONS

ギアの攻撃は、それぞれのパイロットが得意とする戦術と同じ。戦術だけでなく、特殊能力も引き継いでいる。またギアの使う必殺技は、微妙に違うものの、技名などにパイロットが使う必殺技の名残が残る。



⬅ギアで人を攻撃するの図。良心が痛まないか?



⬆ヴェルトールの武技雷撃。基本的な必殺技



⬅エリィの特殊兵器、エアッド。誘導弾を発射する

POINT 1 多様なコンボから必殺技が生まれる



⬇同じレベルでも必殺技の持ち数でキャラの強さには差が出る



上表を見れば分かるように、たとえば行動ポイントが3Pのキャラは、強なら威力はあるが1回しか攻撃できず、逆に弱は威力はないが連続で3回攻撃できる。もちろん弱・中というコンボも可能だ。これにより回避率の高い敵なら「攻撃回数を増やしてコツコツ削る」といった相手に合わせた戦術ができる。また、多様なコンボを使っていくことでキャラは「必殺技」を修得する。必殺技はコンボに似た連続技だが、その破壊力は段違いだ。

POINT 2 強敵に対抗するにはAPをためろ

強敵相手には、通常コンボや単体の必殺技では苦戦を強いられる。そこで必要になるのが「連殺」。連殺とは通常単体でしか使えない必殺技を、連続で繰り出すテクだ。連殺は「AP」を消費して発動する。APとは蓄積されたAPのことで、通常攻撃をキャンセルしたり、少ポイントで倒すことで発生する。分かりやすく言えば、数ターンの間攻撃をキャンセルして力をため、連殺という形で力を放出するという感じだ。



⬆多くの連殺には我慢するターンが増えるが、それに匹敵する破壊力がある

POINT 3 CHARACTER ACTIONS

まるで格闘ゲームのように多彩なアクションのバトル。そのアクションは通常攻撃、必殺技、特殊攻撃にいたるまで、全員が異なるアクションを披露する。ハデで個性的なアクションは、見ているだけで楽しい。



⬅エリィの必殺技/ブレイクスルー



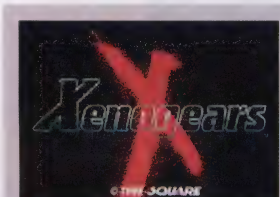
⬆バルト/リズムショック。コマンドは下に表示される



⬅フェイの超必殺技/超武技火動。必殺技を越える技も!?

ココに注目! スクウェアのRPGの進化がここに

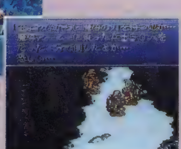
発表当初、スクウェア異端のRPGとしてギアやCGアニメーションなどその先鋭的な手法が注目された『ゼノギアス』。しかし、その実体は『FF』で培われた宇宙的スケールのドラマ演出と、『聖剣伝説』以来、進化を見せたバトルシステム、この両者が組み合わさった直系の子孫的作品であった。また歴代のアニメーションへのオマージュが随所にみられ、あらゆるものをリミックスした壮大なメタRPGとなっている。じゅげむでは引き続き来月号もゼノギアスについて読み説いていく予定だ。待て、次号!



⬆『ゼノギアス』の頭文字『X』は未知の存在を意味するものか?



⬅『聖剣伝説3』。根底に流れるバトルの思想はここ



➡『FFVI』。機械文明とファンタジーの融合はここから



PLAYSTATION

立体忍者活劇

天誅

注目

●ソニー・ミュージックエンタテインメント
●98年2月26日予定
●アクション／アドベンチャー
●5800円

華麗に敵を翻弄する、忍びの技に酔え！

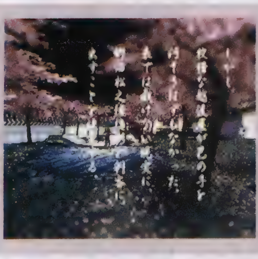
本邦初！本格立体忍者活劇

「忍者」が主人公のアクションは数あれど、ここまで忍者らしい動きに撤したものはかつてない。忍者らしいかっこいいアクションに対するこだわりを、ひしひしと感じさせてくれる。

ポリゴンで描かれているキャラクターの動きが、とにかく秀逸だ。主人公・力丸のアクションは、かのショー・コスギ氏の動きをモーションキャプチャーしている。自らの手で繰り出す、華麗な動きに酔いしれることができるのだ。

法で裁けぬ悪を闇へ葬れ！

主人公の忍び、力丸と彩女は、郷田家の若き殿に仕える忍びである。領民思いで正義感の強い殿・郷田松之信は、ちまたに溢れ返る非道の者どもの成敗に乗り出す。「表の法をかいくぐる悪人どもを葬り去るべし」殿の命を受け、2人の忍びは闇の中を行く。



➡忍びの者にしか果たせぬ、隠密任務を次々とこなしていく

2人の主人公・その力量をチェック

力丸

力と素早さを兼ね備える、寡黙な忍者。任務遂行に対しては厳しいが、人情的な一面も持つ。





➡主な武器は忍者刀。リーチが長いので、比較的扱いやすい

彩女





⬅両手の苦無で敵に斬りつける。リーチに劣るが攻撃回数は多い

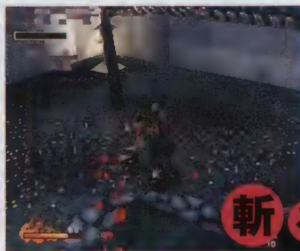
力丸と同様、殿に仕える女忍者。時として残酷かつ冷徹で、その面では力丸も及ばない。

一流の忍びになるための3つの心得を修得せよ

心得その壱 豊富な体術を使いこなすべし

まずは基本となるアクションをしっかり身につけることが必須。忍者ならではの多彩な体術が用意されており、これらを駆使することで任務をスムーズに遂行することができる。忍者らしい華麗な動きで敵を翻弄せよ！

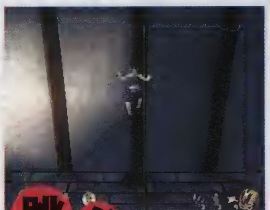
斬る

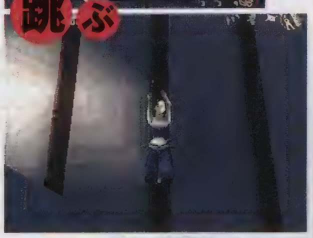




⬆➡正面の敵に対しては連続して斬りつけることが可能。刀の届く範囲を見切るのが重要だ

跳ぶ





⬅⬋壁を利用すれば、そこからさらに飛び上がる三角飛びができる。活用は難しいが、敵を翻弄することもできる

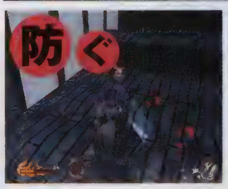
隠れる





⬅⬇敵に見つからないためのアクションも用意されている。無駄な戦いは避けるべし

防ぐ



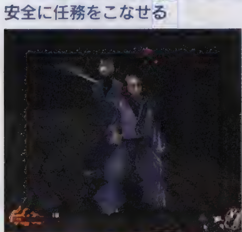
⬅タイミングが合えば、敵の攻撃を弾くことができる。1対1の戦いの場合は特に有効だ

心得その弐 気配を殺し敵を討つべし

このゲームにおいては、敵と戦うことは目的を達成する経過でしかなく、避けられる戦は回避しても問題ない。なるべくなら敵に勘づかれず、また敵を倒すときも背後から忍び寄り瞬殺する。これが忍者ならではの戦いだ。



⬆不可避の戦い以外は避けて通れば、安全に任務をこなせる





⬆➡敵の背後から忍び寄ることができたなら、一撃の下に葬れる

雰囲気づくりがうまく、いかにも隠密行動をしている気分にさせられる

操作のレスポンスはいま一歩。けっこう力押しでもクリアできてしまう

子供時代、忍者に憧れていたすべての人に

やってみました　『必殺！』+『大江戸捜査網』+『仮面の忍者赤影』。昔懐かしの時代劇ドラマを彷彿とさせるセンスが最高。操作性などがやや粗めだが、この雰囲気とアクションの華麗さだけで十二分に楽しめる。久々にハマった。(城戸)

攻略方法は己の力量次第！自分だけの〝魅せる〟プレイに酔いしれろ

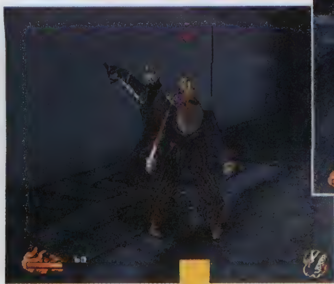
ステージごとに各々クリア条件は存在するが、それを満たすならどんな方法を用いてもいい、というのがこのゲーム。ここではステージ1のプレイを通じてその自由度を確かめてみよう。自分なりの攻略法を定め、それにそってプレイを進めていくのが本作の醍醐味だ。

任務開始



見張りを仕留める





⬅⬆主だった見張りを少しずつ仕留めて、戦力をそぎ落としながら侵入していくのだ

まっすぐに母屋を探す



⬅屋根づたいに進んでいけば、見張りに気付かれずに屋敷へと侵入することができる



➡標的となる商人のいる母屋の屋敷裏に潜入！ あとは、ここから飛び降りれば……

真正面から斬り込む!?



大ピンチ！



➡あまり1人の敵との戦いにてこずっていると、複数に囲まれることも。1対3となると勝ち目は薄い

⬆敵を見付けたら、正面から戦いを挑んでいく。腕に自信があればこれでもOK



⬅母屋の周りの強敵も倒してしまえば、後は悪徳商人との一騎討ちを残すのみ



天誅完了

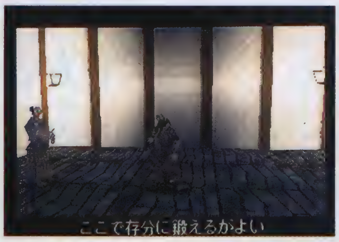


⬆➡居合い抜きの浪人が登場して少々てこずるものの、見事越後屋の成敗に成功！

忍術指南で腕を磨け

トレーニングモード

いわゆるトレーニングモードに当たる「忍術指南」。ここでは自由に、さまざまな体術を練習できる。ステージ内は立体的で鈎縄などを用いなければ先へ進むこともままならないため、これら重要アイテムの使い方を自然にマスターすることができる。ここで修練すれば、実際の戦いでもまごつかずにすむぞ。



⬅敵の隙をつくのは難しいので、ここでみっちり練習しておこう

心得その参 忍び道具を活用すべし

忍び道具と呼ばれる数々のアイテム。これらを駆使すれば、さらに幅広い戦い方が可能となる。使いどころの難しいアイテムもあるが、そのうまい使い方を発見していくのも面白い。



鉤縄
標準装備の道具。高い場所に引っ掛けてることによって、どんな場所にも飛び移れる



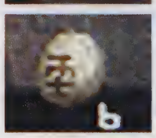
手裏剣
狙いを定めて敵を倒すことが可能。威力は大きくないが、遠隔攻撃できるのが強み



神命丹
これを飲めば体力が回復するありがたいアイテム。いざというときのため1つは持ちたい



痺れ団子
敵が食べれば、一時的に行動不能になる。使いどころは難しいが1度は成功させたい



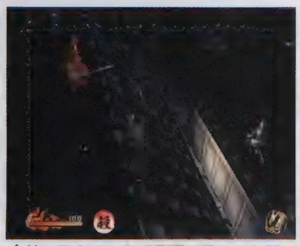
煙玉
煙を大量に出し敵の目をくらます。この隙に相手を倒してもいいし、逃げてもいい

さまざまな任務が待ち受ける。そして奇想天外なる敵も……。

各ステージごとでまったく異なる任務のバリエーションも見どころ。ステージが進むと思いもかけぬ任務をこなすことになる。奇異な敵との戦い、そしてライバル忍者も登場する！

密書を運べ

密書を手に城下町へたどり着くも、そこには不穏な空気が……。追っ手が至る所にいる！この追撃をかわしながら、主の待つ城へ戻らねばならない。城下町はさながら迷路のように入り組んでおり、迷うことは必至。敵忍者と戦いながら進むか、それともまっすぐ城を目指すか？



⬆敵の忍者はかなり身軽で戦うにも振りきるにも苦戦を強いられる

邪教卍教の御神体

妖かしの卍教の本山へ潜入。だがそこには、謎の忍者の影が……。



⬆奇怪な敵がアチコチから出現。なんと火を吹き攻撃してくる！

捕虜を助け出せ

捕えられた味方の忍者を助け出すべく、敵の拠点へ単身乗り出すが……。



⬆岩場を掘り抜き作られた複雑な洞窟内に侵入しなければならない

Jコード072931

PLAYSTATION

Project V6

●ゼネラル・エンタテイメント
●98年2月26日発売予定
●育成マネージメント
●5800円

V6を自分の好みに育てよう

実在のアイドルを育てる魅力作

アイドル育成シミュレーションは数あれど、実際のアイドルのマネージャーになる設定のものは、本作が初めてだろう。しかもプロデュースをするアイドルというのが、ジャニーズ事務所の人気若手グループのV6なのだからポイントが高い。
ゲームの進行は1週間単位で、仕事やレッスンなどのスケジュールを選択するオーソドックスな形式だ。しかも育成方針に従って、スケジュールは自動的に決められる。プレイヤーは選択された内容と各キャラクターのステータスを見比べて修正を加えるだけ。余分な手順が減らされ、面倒くさくなくてグッドだ。



➡ゲームを進めると、実写を使った嬉しいイベントも起こるぞ

ファン心をくすぐるオマケ要素もあるゾ

本作はV6を育成するだけでなく、V6の画像を使ったミニゲームやトレーディングカードといった、ファンに嬉しい要素もあるのだ。



⬆トレカは、ゲーム中のイベントや写真を使ったものを用意



➡スロットマシンなどのミニゲームを楽しむこともできるのだ



⬆進行の具合によってイベントが発生すると……

憧れのアイドルを育てる
今日からキミがマネージャー

V6と言えば歌にドラマ、ミュージカル、テレビCMなどで大忙しのグループ。このゲームでは、実際と同じような仕事を組みながら彼らの成長を見守っていく。つまりマネージャー気分が味わえるというわけなのだ。

スケジュールを管理してV6を育成する

育成は1週間単位でスケジュールを指定して行う。スケジュールが自動的に割り振られるので、かなりテンポよくサクサクと進む。



➡スケジュールはアイコン化され、内容の種別がひと目で分かる



⬆実行画面にはメンバーをイラスト化したキャラクターが登場する



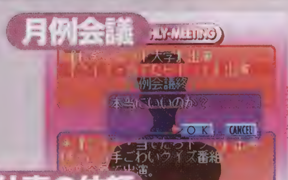
⬅ステータス画面で能力のチェックも忘れずに

ステータスを参考にスケジュール変更

月例会議で決定するV6の育成方針

毎月の頭に行われる月例会議。ここでV6の育成方針を考えて、依頼のあったさまざまな仕事を受けるかどうかを選択するのだ。





⬆依頼された仕事の内容を検討するのもマネージャーの大事な仕事



⬅地道な仕事で名前が売れれば、大きな仕事の依頼も増えるのだ

イベントが発生



⬅3択形式の会話シーンでは、状況や性格を考えて返事をすべし



➡イベントによってはV6の仕事などに変化を与えるものもある

イベントと会話でV6との親密度UP!

ゲーム中にはメンバーとの会話を始め、ステータス変化に関係するものやV6らしさの光るイベントが発生するのも見逃せない。

V6を自分の手で有名にできるだけでなく、好みの状態に育てられる。

作業的にスケジュールを指定して進めるので、進行が単調になりがち。

V6を自分の色に染めたい熱狂的なファンに

やってみました

ターゲットが実際に活躍しているV6なので、感情移入してマネージメントできる。また、深く考えずに育てたい人から、緻密なスケジュール管理をしたい人まで、間口の広さもポイントだ。(小林)

PLAYSTATION

Neo ATLAS

注目

- アートディンク
- 98年2月発売予定
- 新世界発見シミュレーション
- 5800円
- メモリーカード対応



新たな大陸を、我が手で発見しよう！

未知の世界へ向け帆を上げろ

91年にパソコンでリリースされ大人気を博した『ATLAS』がリニューアルされ登場する。ゲームの舞台は、後に大航海時代と呼ばれる15世紀のポルトガル。プレイヤーは国王の命を受け、船団を雇って新大陸を発見していくのだ。

このゲームでユニークなのは、航海によってでき上がる世界地図がプレイするごとにまったく異なったものになるという点。すなわち、プレイヤーにとって、この世界は毎回まったくの未知というわけ。隠された世界の姿を解明していく、これが本作最大の楽しさなのだ。

未開拓地に船団を派遣して、新たな大陸を発見せよ!!

新たな大陸を発見していくためには、船団と資金とが必要になる。まずは交易路を確保し、資金を稼ぎながら、少しずつ冒険をしていこう。こうして船団が大きくなっていくと、徐々に長距離を航海することが可能となっていくのだ。

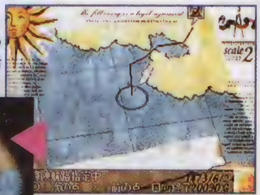
交易

都市から都市へ特産物を運んで儲けるのが、資金調達の方法。遠方の珍しい品ほど高く取り引きされやすい。





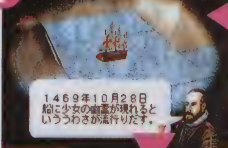
⬅⬆同じ品でも運ぶ都市により儲けは異なる。最大の利益が出るよう交易路を構築しよう



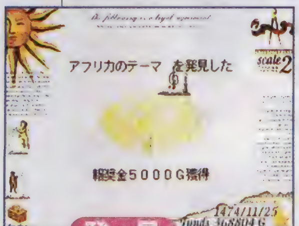
⬇船団が港に返ってくると、船長から冒険の報告がなされる

冒険

資金の確保ができたら、船団を組んで大陸発見に出発！少しずつ世界地図を完成に近づけていくのだ。



⬆まずは船団に、具体的な航路を指定する



⬅発見したものを調査するかどうかはプレイヤー次第

➡うまくいけば大陸を発見！新たな土地が、地図に記載される



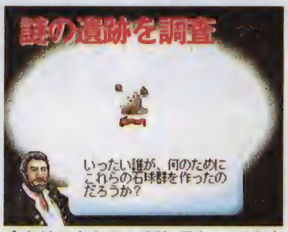
発見

世界の各地には、さまざまな謎が眠っている。新大陸の発見と共に、こうした謎もどんどん増えていく。



世界中に眠るさまざまな不思議に巡り会おう！

冒険に従って発見されるさまざまな謎。これを調査していくのも本作の醍醐味だ。至る所で奇怪な出来事に遭遇できる。



⬆各地に点在する遺跡。果たして誰が、何のために作ったのだろう



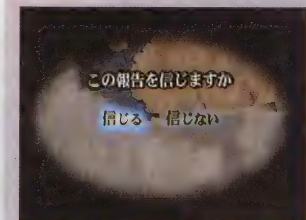
⬆船乗りが恐れる海の怪物。この報告、果たして信じるか否か？



⬆やっぱり嬉しい宝物。単に資金が増えるだけでなく、ときには特殊なアイテムも……

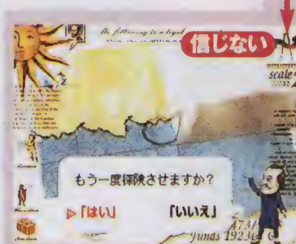
信じるか、信じないかそれが大きな問題だ

新たな土地を発見しても、それが即地図に描き込まれるわけではない。発見の報告を「信じる」ことで初めて地図が確定するのだ。気に入らなければ再度調査することもできる。



⬆帰港した船長からの報告の後は、必ずこの表示がなされる





⬆その報告を信じる場合は、船長の報告どおりに地図が描かれる

⬅信じない場合は地図はそのまま。再び船団を派遣することもできる

他にはないプレイ感覚が新鮮。プレイに時間がかかりやりがいがある

操作性が今一つよくない。全体的に演出の派手さがなく、寂しい

地味な作業がなぜかクセになっちゃう人に

やってみました　未知の世界地図を少しずつ埋めていくというプロセスは、例えようのない満足感がある。ただ、基本コンセプトはパソコン版からそう変化はなく、すでにプレイ済の人にはさほど新鮮味はないかも。(城戸)



PLAYSTATION

ナイトメア・クリーチャーズ

注目

●SCEI
●ホラーアクション
●98年2月26日発売
●5800円
●DUAL SHOCK対応

恐怖感よりも爽快感にゾクゾク！

こんなにアツいのは久しぶり！

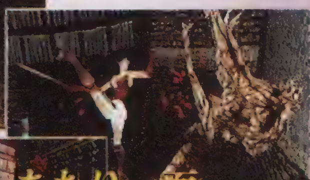
従来の3Dアクションアドベンチャーのスタイルに、抜群のスピード感をプラス。これまでにない爽快感を味わせてくれる海外産ホラーアクションだ。1834年のロンドンを舞台に、モンスターを倒しながら悪の研究者クロウリーを追っていく。その街並みに漂う異様な雰囲気も魅力的だが、何より戦闘が面白い。四方八方から次々に襲いかかる異形のモンスター、派手なコンボ技、グロテスクな流血シーン……。爽快感があふれんばかりに詰まっていて、マジで手に汗握る作品だ！

こんなに血出しちゃっていいの!?ここまでエグい残虐シーン!!

スプラッタ感覚満点の残虐な演出も、このゲームの大きな見どころ。攻撃するたびに肉片が飛び散り、大量の血しぶきがドバドバ吹き上がる。そんな血生臭さが一層、興奮させてくれる。

ゾンビも真っ二つ！





←ゾンビがグジャッと引きちぎれる衝撃のワンシーン！　生々しい

あたり一面血の海地獄



↑壁に追い込んで一方的に攻撃していると、数え切れないほどの血が画面を覆い尽くす

壮絶な戦い挑む2人の主人公



ナディア



父親を殺害された復讐に燃える、チャーミングなアメリカ娘



イグネィシャス



モンスターから街を守るために立ち上がった、勇気ある教会の神父

コレが快感！多彩なコンボをビシバシ決めろ!!

2人の主人公はそれぞれ、格闘ゲームばりの豊富なコンボ技を持っている。ほとんどが単純なボタンの組み合わせで繰り出せる上、威力も満点、見た目にもとてもカッコいい！

怒涛のコンボが容赦なく斬り刻む

エクストリームタップ



←下段蹴りでフィニッシュ！　最後まで決まれば相手はひとたまりもない、超強力なコンボだ



➡武器攻撃で踏み込んで、両足から無数の蹴りを華麗に放ち……

ブラディスラッシャー





←↓蹴りを3発見舞ったあとに、強力な武器攻撃でトドメを刺す

悪霊瞬殺



➡最後の大振りな武器攻撃は、見た目どおり相当な破壊力を秘める





←まずは軽く小技の蹴りを数発当ててから、パワフルなイグネィシャスらしい豪快コンボの始まり

操作は簡単だし、ゲームスピードは速いし、プレイしていて気持ちいい。

難易度が高い上、コンティニュー回数が少ないのが非常にツラい。

ハイテンポなアクションに熱くハマリたい人なら

やってみました　キャラクターの動きがスムーズで、アクションの醍醐味はバッチリ。コンボを決めたときはかなりの快感だ。残虐な点以外にも、心理的恐怖をあおる演出がもう少し欲しいかな？（井上淳一）

Jコード074381



PLAYSTATION

ウルトラマン FIGHTING EVOLUTION

●バンプレスト
●2月19日予定
●格闘
●6800円

PPコンボよりも魂の飛び蹴りを！

あの独特の戦いをゲームで再現！

『ウルトラマン』シリーズで毎週繰り広げられていた戦いのシーンを、対戦格闘という形でゲーム化したのがこの作品だ。フィールドは3Dで、軸をずらして側面や背後から攻撃できるなど、立体的なバトルを楽しむことができる。しかし作品からにじみ出る雰囲気は、ゲームっぽくない。フィルムから抜け出してきたウルトラマン達が、画面の中で戦っている感じだ。

例えばウルトラマンや怪獣は、大仰なポーズをつけて必殺技を出す。スキ丸出しもいいところだ。普通の格闘ゲームを作るならば、「キャンセルして出せるようにするか」とか考えるところだが、本作ではあえて原作のノリを大切にしている。番組の雰囲気が漂っているのは、こういったこだわりのおかげだろう。ファンならこの意気に応え、豪快な戦いを心がけるべし！



➡原作にはなかった組み合わせのバトルも実現できる

最後の一撃は華麗にきめろ！

この作品では、相手に勝ったとき一定の条件を満たしていると、最後にもう一撃与えてフィニッシュに持ち込むことができる。このときこそ、必殺技を使う絶好のチャンス！



➡相手が気絶しているときに使うのも美しい

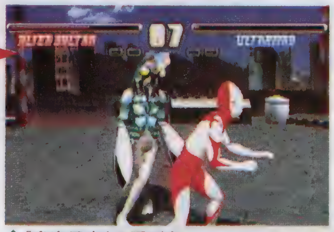


➡必殺技でトドメをさすと気分もスッキリ

ヒーローと人気怪獣達が登場!!

キミノ　ウチュウゴハ ワカリニクイ
バルタン星人

シリーズ中、もっとも有名な怪獣。「フォッフォッフォッフォッ」の声も、もちろん再現されている。



⬆「宇宙忍者」の呼び名通り、動きが素早い



➡必殺技はもちろん、スペシウム光線



行け！我らがヒーロー!!
ウルトラマン

シリーズの顔とも言えるウルトラマン。ジャイアントスイングは、しっぽのあるエレキングに使いたい。

もともとは小っちゃなペットです
エレキング

『セブン』の人気怪獣。口から怪光線を吐く。手は短いけど、ちゃんとパンチもできる。



⬅「しっぽでセブンの体を締めつけるなんてことも可能



⬇必殺技は、アイスラッガーとエメリウム光線





父も母も助けに来てくれないぞ
ウルトラマンタロウ

ウルトラ兄弟の中で、最高の実力を持つらしい。スワローキックの効果音は必聴だ。



⬅必殺技は、ストリウム光線。技名を言ってから出す

カプセル怪獣は使えませんが
ウルトラセブン

セブンと言えば、アイスラッガー。投げるだけでなく、手にして振り回すことも可能だ。

シリーズのバトルシーンの雰囲気が、バッチリ再現されている。

バルタン星人が分身しない。キングジョーに分離攻撃がない。

ウルトラマンごっこで遊んだ大人のファンへ

やってみました とにかく雰囲気が最高。『ウルトラマン』の戦闘シーンに胸躍らせた童心をくすぐる作りだ。技の細かい駆け引きを楽しむのもいいけど、原作を思い出しつつ豪快に暴れ回るほうがアツくなれる。(加藤)



PLAYSTATION

チョロQ3

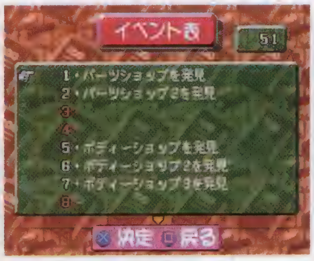
- レース
- 98年2月
- タカラ
- 5800円

レース＋謎解きに遊び心が大満足

楽しい新要素が満載の最新作！

レースの賞金でパーツを買って愛車をグレードアップさせる。現在ではおなじみのこのシステムを、いち早く取り入れた『チョロQ』シリーズの、最新作がまたまた登場だ。今作もドリフト主体の基本的な操作感覚はそのままに、登場コースを一新してパワーアップ。ボディーやパーツも増えて、その数はなんと100種類。ただ走るだけじゃなく、ボディーをコレクションしたり、コースに合わせてパーツを変える楽しみが、より一層増したのだ。

気になるマシンの挙動は今作でもほとんど変わりない。ドリフト走行でもあまり流さず、前作と同じように、キュッとグリップさせるコーナリングが主体というわけだ。この操作感覚は慣れるまで難しいが、手強いだけに挑戦のしがいがあると言える。



➡賞金で愛車をどんどん強化して手強いライバルをブッちぎりだ

新コースが追加されレースの興奮度UP！

こんな所を走るのかと思わせる、見た目にも楽しいコースが、今作にもたくさん登場する。しかもジムカーナや2人対戦まで全て新コースなのだから凄い。前作以上に趣向が凝っていて、より白熱したレースが楽しめそうだ。



⬆雪道を走るジムカーナの新コース。スタッドレスタイヤで勝負だ



⬆普段走れないような、突拍子もないコースでレースが楽しめるぞ



⬅一気に山を登って下るヒルクライム。2人対戦は見た目にも楽しい

POINT 『タウン』から『シティ』へパワーアップ!! 隠された謎とイベントが山盛りだ

前作で好評だった、愛車で町を走りまわるモードも大幅にグレードアップ。走れる所が増えただけでなく、そこかしこにイベントが隠されているのだ。しかもこのイベントは、前作にあったお城のようなビッグプレゼントを手に入れるための鍵になっているらしい。中にはコースを増やすために必要な場所もあり、宝探し気分で熱中しちゃいそうだ！

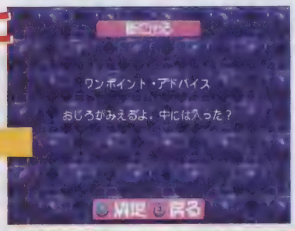


➡街の至る所にある掲示板には、謎を解くためのヒントが……

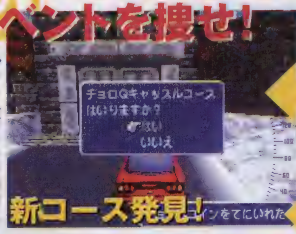


➡イベントには突拍子もないものもあり、遊び心がくすぐられる

アドバイスを参考にイベントを捜せ！



⬅チョロQシティに入る前に、達成度によってアドバイスが貰える



➡アドバイスの内容を考え、街中を走りまわって答えを見つけたぞ



⬆すると、スプリントレースに、探し当てたコースが追加された！



➡コースを捜して入賞したら、ワールドグランプリに出場決定だ

チョロQシティには昼と夜の顔がある!?

今作では街に昼と夜の要素が加わった。しかもただ景観が変わるだけでなく、夜しか開いていないお店やコースが出現するのだ。ただし、夜の街は条件をクリアしないと入れず、これを捜すのも謎を解く重要な要素なのだ。



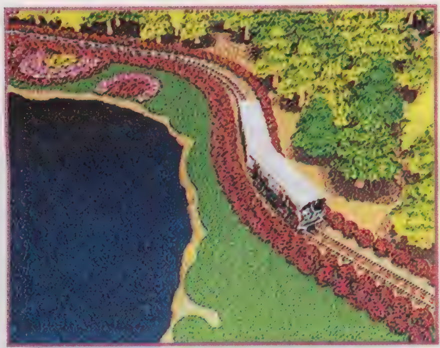
⬆街を夜モードにすると、メニューの背景もガラリと変わる

街を走るモードのイベントが山ほどあり、これを探すのがかなり楽しい。

ライバルにぶつかってもこっちが一方的に減速するのが理不尽。

強くなる喜びと謎解きを楽しみたい人に

やってみました チョロQシティのイベント捜しが、ショップだけでなくレースや街自体に影響するようになり面白くなった。また、今作も高いパーツを買うと無条件に強くなり、悩まないでいいから楽かも。(小林)



PLAYSTATION

ジャングルパーク

●バンダイビジュアル
●98年2月26日発売
●エンタテインメント
●4800円

こんなに心が弾む散歩は初めて

不思議感覚のお散歩ソフト

パソコンで大ヒットしたエンタテインメント作品『ジャングルパーク』。このソフトは、本当に不思議なプレイ感を持っている。ゲームの目的は、1匹のサルを操作して島全体を冒険すること。そこで数々のミニゲームやイベントを体験していく。アドベンチャーのようでもあり、ミニゲーム集のようでもあるのに、プレイしてみるとまさに「お散歩」という感じのゲーム性になっている。ただ適当に島をブラブラして、いろんなものに触れたり、景色を眺めたりするだけで、サルがいろいろなリアクションで反応してくれる。本当に、自分が島に入り込んだ気分に浸れるのだ。登場するミニゲームは野球ゲームやUコンなどレトロなものばかりで、それに合わせたサウンドもいい雰囲気。気合いを入れてプレイするのではなく、頭をカラッポにしてからのんびり遊びたい作品だ。

PET SAND COAST

1年中常夏のこのエリアは蒼い海と強い日射しに囲まれ、立っているだけでさわやかな気分になれそう。魅力的なたくさんのビーチを巡り歩くのもオススメ。



⬆浜沿いのカフェで、島一番の美女Saraと出会うことができる



⬆海といってもビーチバレーじゃなく、6人制テニスでエンジョイ!

JUNGLE HALL

エリア一面が新緑にあふれていて、春の匂いを満喫できる森林。ただあてもなく歩いていると突然アトラクションが現れたり、探索気分がとても楽しい。



➡昔懐かしいアイスホッケー盤。人形のように動くサル達がかわいい



⬅グリーンが離れ小島にある、ちょっと変わったショートゴルフ

遊び心満載! ジャングルパークの歩き方

広大なジャングルパークは四季を再現した4つのエリアに分かれている。そこにはバラエティに富んだ、愉快な愉快な24個のイベントが待ち受けているのだ。それではさっそく、その一部を見てみよう!

WHITE MOUNTAIN

パウダースノーで覆われた、見渡す限りの銀世界。ウィンタースポーツを楽しめるのはもちろん、雪だるまやワカサギ釣りなどのほのぼのした光景が微笑ましい。



⬆スキーやスノボーに乗りまくって、雪原を隅々まで堪能しよう

⬅チェスをするのかと思いきや、いきなり激しい銃撃戦が始まる

AUTUMN FOREST

紅葉が美しいこのエリアの名所は、広〜いアミューズメント・パーク。パーク内を満足するまで遊び尽くしたあとは、周辺を散歩して紅葉見物としゃれこもう。



⬆歩き疲れたら、かわいいダチョウのダービーをのんびり観戦



⬅ハイスピードな対戦レースには、熱くなること間違いなし

何も気を遣わなくて済むので、本当にお気楽な散歩感覚で楽しめる。

数時間で島を全部回りきれてしまい、ボリューム的に物足りない。

ふだんゲームをやらない人の方が向いているかも

やってみました

疲れたときにテレビの音量を大きくしてプレイすると、結構ダラダラ遊んでしまう。ミニゲームがレトロな雰囲気たっぷりなのは懐かしいが、興味ない人には受け入れられないかも。(井上淳一)



PLAYSTATION

愛しあう事しかできない

●ココナッツジャパンエンターテイメント
●98年2月11日
●参加型トレンディドラマ
●5800円

「見る」感覚で参加する恋愛ドラマ

ちょっとビターな大人の恋物語

若い女性に人気の漫画家・桜沢エリカの同名漫画を原作としたインタラクティブ・コミック。プレイヤーは主人公の女の子、なな子となって、ちょっと複雑な関係の恋愛ドラマを体験していくのだ。

本作のウリは、とてもライトな感覚で物語を楽しめるという点。なんと、ストーリーはプレイヤーの手を介さなくとも進んでいくというお手軽さだ。原作の持つ独特の雰囲気もしっかり再現。オシャレな恋愛劇を楽しもう。



⬅文字のメッセージは基本的にはなし。音声をちゃんと聞いてないとダメなのです

男女4人が奏で合う恋の不協和音の結末は……!?

主人公のなな子は、ある日出会った魅力的な男、悦史に一目惚れしてしまう。ところが悦史には、すでに恋人がいるというのだ。しかもその恋人とは、なんと男性！　なな子に積極的にアタックを続ける光彦と悦史との間で、なな子の心は微妙に揺れ動く……。

自由奔放に生きるモデル



なな子

気が強く、プライドの高いモデル。だが、寂しがり屋で情熱的な面も持ち合わせている。友人の多くは業界人のホモやゲイ

一目惚れ

つかみどころのない魅力的な男性



悦史

フリーター。なな子との偶然の出逢いから彼女に惹かれつつも、慎とも同棲を続ける

『自称』ボーイフレンド

好き



光彦

駆け出しのタレント。キザなセリフをよく言うお調子者で、単純な性格の持ち主

同棲

悦史の恋人



慎

悦史と同棲生活をしている恋人。女性からも声はかかるが、本人はまったく興味がない



ボタン1つの簡単操作！「見る」感覚で物語を楽しむ

プレイヤーは基本的には選択肢で分岐を選ぶだけ。分岐ポイントでは画面下のネコが鳴き声を出すので、そこでボタンを押すか否かで分岐が決まる。つまり、放っておいてもストーリーは進んでしまうわけ。ゲームをするというより、物語を見る感覚に近いのだ。



➡シナリオの分岐ポイントになると、不意にネコの鳴き声が聞こえる。悦史とデートする!?

押す



⬆ボタンを押すと悦史とデート。どんな選択になるかは、押さないと分からない

押さない



⬆デートはキャンセル。ボタンを押さないと、受動的な動作を取ることが多いのだ

運命を変える!?ミニゲーム

ストーリーの流れによっては、ゲーム中に不意にミニゲームが登場。この結果でさらに物語が分岐する……!?

星に願いを



⬆流れ星が出ている間に、ボタン連打で願いを表示！　頑張ればどんな願いも叶う!?

なな子スロット



⬆普通のスロットの要領で、同じ顔を3つ揃えよう。悦史はなかなか揃いにくいのだ

原作の雰囲気づくりが見事。プレイ時間も短めでサッパリしてる

ストーリーの分量が少ない。頑張ればすぐ終わってしまうかも……!?

ドラマを見る感覚でゲームに接したい人に

やってみました　個人的には「原作漫画の映像化」としてはかなり完成度が高いと思う。ヘタなドラマよりもよっぽど「桜沢エリカ」してる。ただ、その分、ゲームとしてはかなり薄味。ストーリーを楽しむソフトと割り切るべきか。(城戸)



NINTENDO64

テン・エイティ スノーボーディング

- 任天堂
- 98年2月発売
- スポーツ
- 6800円

本物志向の滑りでスノボを体感

滑る感覚のリアルさを追求した

このソフトは、スノーボードの滑る感覚にこだわって作られた、本物志向の3Dレースだ。もちろん、コンピューターとただタイムを競うだけでなく、2人対戦や時間内にトリック技を披露して得点を競う「コンテスト」など、プレイモードも多彩。重心移動によるボードの動きをリアルに感じながら、いろんなテクを体験できるのが特徴だ

COURSE

雪質の違いまで再現したリアルなコースを滑る

リアルな滑りが楽しめるよう、コースは実際の自然と同じような作りになっている。特に新雪やアイスバーンなどを設置しているのがポイントだ。また、様々に変わる天候や、雰囲気の違うナイターコースなど、滑りを楽しくする要素も盛り沢山なのだ。

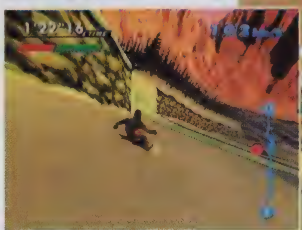


⬆見通しのききにくいナイターコースは、昼間とは違った趣と難易度の高さが味わえる



腰まで埋る新雪！

➡コースを滑走すると、腰まで埋まる新雪に突入。体勢に注意を払って操作しよう





エッジの利かないアイスバーン

⬆➡新雪を抜けるとエッジの利かない、アイスバーン状の凍った川が迫る。コースレイアウトを意識しながらの、微妙なボードコントロールが要求される



➡画面分割でゴールを目指す2人対戦も用意。あまりにも白熱してレースをするあまり、接触して2人とも大転倒ということもある

TECHNIC

バリエーション豊富なトリック技を披露する

スノボには欠かせないトリック技が、このソフトではなんと30種類以上も用意。普通のコースはもちろん、ハーフパイプや、1回のジャンプでトリック技を披露するワンメイクエアーなど、トリック専用のステージも用意されいる。



⬆ジャンプと同時にトリックを開始。華麗な技で観客を魅了しろ！

トリックは30種以上！



➡トリックは基本的なスピンやグラブから、もっと豪快で難しい技まで用意されている

⬇トリックはジャンプ中なら連続入力可能。次々と技をキメて、高得点をゲットだ！

It's So Cool!





複合技もOKだ！

⬅トリックを含めた滑りはリプレイで見直せる。より格好のいいものを目指して技を磨け

ラマー社の人気ボードが勢揃い 最新モデルでオシャレにキメろ！

スノーボードと言えば、ボードに描かれたオシャレな絵も、ボードを選ぶ上で重要なポイントだ。そこでこのソフトでは、ボーダーに人気のラマー社の最新モデルがズラリ勢揃い。どれもクールなペイントが施されていて、選ぶのに嬉しい悲鳴をあげそうだ。



➡ボードは性能やキャラクターとの相性で選ぶだけでなく、自分の好みのモノを見つけるという楽しみもある

新雪に埋まってしまうなど、自然に近い感覚で滑れるのが楽しそう。

まだプレイができてないためコメントはなし。

実際にスノボをやっているファンにお薦め

ここに期待！ ここに期待／スノボの挙動がリアルに作られるので、ボードとの一体感が味わえそうだ。また、エッジで雪を切ったときのスノースプレーなど、視覚的演出からのリアルさ作りも期待が持てる。(小林)

ラングリッサー～Dramatic Edition～

Jコード076457

開発版

シミュレーションRPG／メサイヤ

SS　2月 26日　6300円

やってみました　『2』はシリーズの中でも最高のデキと言われただけあって、キャラクター性、ゲーム性、ストーリー性ともに今プレイしても面白い。ファンはもちろん、すべてのシミュレーション通にプレイしてもらいたい作品。（井上淳一）

名作が2本入ってお得なセット！ 面白さは今も色あせていない

各コンシューマ機で好評の、ファンタジーシミュレーションRPG『ラングリッサー』シリーズ。その中から、PCエンジン版『1』とPC-FX版『2』が、カップリングされて帰ってきた。昨年プレイステーションで発売された『1、2』と同内容だが、キャラクターの顔グラフィックがすべて描き直され美しくなっている。ゲーム自体はオーソドックスなヘックスタイプで、シミュレーション初心者も安心して遊べるはず。さらに、豊富なクラスチェンジや傭兵システムなど、上級者でも十分楽しめる内容になっている。特に『2』の凝ったストーリーは、最近のゲームに劣らず秀逸のデキなので、ファンならずとも一見の価値ありだ。

😊 システムも面白いし、グラフィックが一新されているので、昔のゲームとは感じさせない。

😐 『1』は『2』に比べて、シナリオ量やキャラクター、クラスなどが極端に少なく、物足りない。

ファンならずとも、買って損ない名作



⬆オープニングやシナリオ間には新作アニメムービーが盛り込まれ、声優陣も一新されている



⬆すぐに理解できるシンプルなシステムながら、ゲームバランスが絶妙で本格的な戦略性が楽しめる

●CD-ROM

SDガンダム GCENTURY S

Jコード074535

マスター

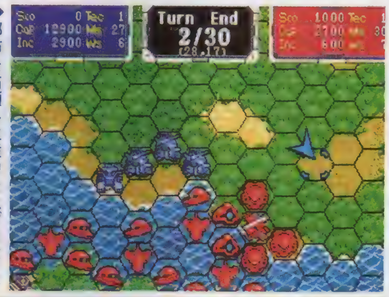
シミュレーション／バンダイ

SS　2月 11日　6800円

ガンダム１機で戦局を変えることはできるか!?

アニメ『機動戦士ガンダム』シリーズに登場するロボット達を、ユニットとして使える戦略シミュレーションが、この『SDガンダム』シリーズだ。今回も、戦闘はおなじみの横視点型アクションとなっている。ビームライフルなどの武装を使い分け、敵機を攻撃する。上達すればザクなどの弱いユニットでも、強い敵ユニットを倒せるようになる。敵の思考時間などが速く、全体的にテンポは良好だ。

『ガンダム』作品の将軍の気分を味わいたい人に



➡都市を占領し生産力を上げるなど、シミュレーションとしても本格的

●CD-ROM

くのいち捕物帖

Jコード077925

開発版

育成アドベンチャー／CSK総合研究所

SS　2月 5日　5800円

やってみました　紙に書かれた絵のような、淡いグラフィックは新鮮。またアニメーションの出来はかなり高い水準だが、ストーリーを追うためのシステムがイマイチ甘い。どこに行って何をすればいいのか分かりにくく、操作もつらい。（相原）

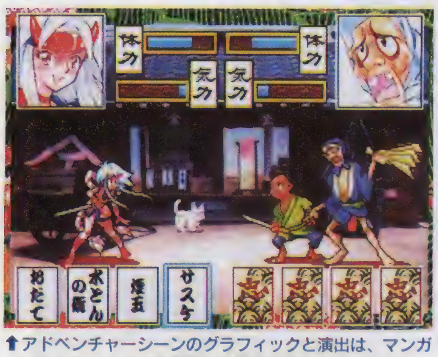
お江戸の悪を切る隠密は、花も恥じらう17才の乙女だった！

江戸時代末期の日本。花のお江戸を舞台に、カワイイくのいちの活躍を描くアドベンチャーだ。ストーリーは一人前の公儀隠密を目指す少女、蘭をイベントやミニゲームを通じて育て、事件を見つけては解決していくというもの。クオリティの高いアニメーションによる演出が多く、イベントの展開も多彩で面白い。悪人との戦いはカードゲーム方式で適度な戦術性があり展開にメリハリをつけている。アドベンチャーシーンは、マンガの吹きだし風に演出されたセリフや独特の質感を持つ映像などビジュアル的にも楽しい。マルチシナリオ、マルチエンディングを採用して物語の展開も幅がある。アニメ世代のハートをくすぐる1本だ。

😊 グラフィックや登場人物の個性が、アニメファンの楽しめるタイプにまとまっている。

😐 戦闘や育成の部分と、アドベンチャーがイマイチ別のゲームみたいにまとまりがない感じ。

美少女くのいちを気に入ってくれた人にオススメ



⬆アドベンチャーシーンのグラフィックと演出は、マンガっぽさとアニメっぽさがうまく融合していて面白い



⬆戦闘は対戦格闘風の画面でのカードゲーム。手札（忍術）を上手く活用しながら、相手の体力とヤル気をくじく！

●CD-ROM

パチンコホール～新装大開店～

Jコード072702

ROM未着

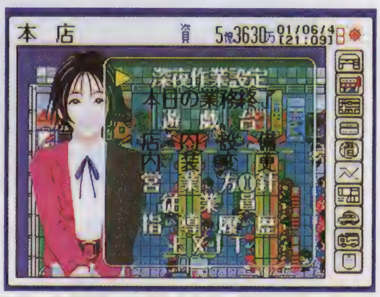
経営シミュレーション／ネクストン

SS　2月 26日　5800円

現場から運営まで、ホールの裏側を隅々まで体験しよう

パチンコホールの裏舞台を、存分に体験できるのがこのソフト。プレイヤーはあるパチンコ店のオーナーとなって、20年間経営手腕を振るっていく。本作のウリは、あくまで本物指向を追求していることだ。景品の選択や出玉の調整などの現場作業から、店舗の立地やチェーン展開といった運営作業まで、ありとあらゆる仕事がプレイヤーの一手に任される。全体的に地道な作業が続くが、それがいかにも現実っぽい。

パチンコ好きが高じて、ホール経営に興味ある人



➡ホールのサービス次第で、お客さんの動きは絶えず変化していく

●CD-ROM　※画面はPS版のものです

ゲーム川柳

コントローラー　余分な模様だ　それ手アカ（ミッチー殿）

五劫のすり切れ　日本代表のW杯出場を祝し、「実況ワールドサッカー」（コナミ）で追体験。なにせ94年のソフトなので、選手名エディットしようにも漢字が無い。秋田は「阿木田」、岡野は「奥野」。まるでファミスタで「きたへふ」を駆使していた頃のような気分になった。（史崎 稔之）

SATURN

シミュレーション
アドベンチャー
格闘
レース

ゲーム川柳

名人の　教えを守って　はや10年（DMS　クルー）

Jコード072222

悠久幻想曲　2nd Album

ROM未着　育成シミュレーション／メディアワークス

SS　2月　予定　5800円

キャラクターが一新され、前作の裏側のお話が楽しめる

愛くるしいキャラクターが話題を呼んだ育成シミュレーションに、続編が登場。本作では、前作の主人公と対立していた自警団が主軸となって、ストーリーが進行していく。基本的なゲームスタイルは変わらず、街の住民からの依頼などをこなし、お金を稼いでいくという内容だ。また、仲間になるキャラクターは全部で10人。前作で人気のあった脇役、アルベルトや林由羅も仲間になってくれ、ファンは要チェックだ。

前作の大ファンならとりあえず買っとけ！



➡前作に負けず人気の出そうな、魅力的な新キャラクターが勢ぞろい

●CD-ROM

Jコード071692

頭文字D　〜公道最速伝説〜

ROM未着　公道3Dレース／講談社

SS　2月　末日　5800円予定

ここに期待　原作モノだけに、ただ峠コースを走るだけのカーレースとは一味違う醍醐味が味わえそう。特に原作に忠実なキャラクターやコースレイアウトなど、原作を読んでいるとさらに白熱する要素が目白押しで楽しみだ。（小林）

今夜も峠を舞台に、最速のドライバーを目指してレースが始まる

週刊ヤングマガジンで連載中の人気公道レースマンガ『頭文字D』が、3Dカーレースになって登場だ。本作はキャラクターはもちろん、主人公の藤原拓海が駆け抜けた碓氷、妙義、赤城、秋名の4つの峠道を忠実に再現。フリー対戦モードで好きなキャラクターとテクが競える他、シナリオモードでは原作の流れに沿った、手に汗握るバトルが体験できるというわけだ。

ドライビングテクを磨けば、原作の名場面として名高い、並走して曲がるパラレルドリフトが実現できるのも楽しみの1つだ。他にも、側溝にタイヤを落としてクイックターンをする、必殺溝落としが使える5連ヘアピンも再現されていて面白い。また、シナリオモードの会話シーンでは、原作キャラクターの性格をよく表した会話が楽しめる。キザな涼介とのクールな会話や、いつきとの暑苦しい会話が楽しめるだけでも、ファンに嬉しい1本と言える。

原作ファンだけでなく、峠レースが好きな人に



⬆レース前後の会話もお楽しみの1つ。涼介の斜に構えて笑うシーンが、描き文字なのが雰囲気が出ていてナイスだ



⬆左右への切り返しと高低差が激しい峠道。主人公の拓海のように、華麗なドリフトでライバル達をブッチぎりだ

●CD-ROM●ハンドルコントローラー対応

Jコード078034

あやかし忍伝くの一番プラス

開発版　学園忍者育成シミュレーション／翔泳社

SS　2月　26日　6800円

くの一養成学校を舞台にハードで友情大盛りな生活

国家諜報機関が設立された架空の現代、諜報員（忍者）養成学校を舞台にした育成シミュレーション。プレイヤーは主人公の葉隠楓となって自分を鍛えながら、同じ学校に入学している3人の姫を1年間補佐・護衛する。ゲームは自分と姫のスケジュールを1週間単位で管理して進める。他のプラットフォームからの移植作だが、マルチエンディングのパターン増加、グラフィックの一部変更など内容強化が図られている。

女の子同士のイイ関係を楽しみたいアナタへ



➡グラフィックを中心に強化が成されているのが『〜プラス』の特徴

●CD-ROM2枚組

Jコード057665

RIVEN THE SEQUEL TO MYST

ROM未着　アドベンチャー／エニックス

SS　2月　予定　7900円

溜息の出る風景を堪能しつつ謎めいた冒険を楽しむ！

美しい景色とクリック1つという簡単な操作性で話題になった『MYST』。そして今回、続編とも言える『リヴン』がサターンで発売される。一番目立つのは、グラフィックの飛躍的な向上だ。実写とCGを組み合わせたその風景は、現実に限りなく近い、幻想世界が描かれている。旅の舞台は、またもや本の中の世界。ただし、前作とは違い、そこに住む民が存在している。コミュニケーションが重要な鍵となるのだ。

謎解きが好きで、ビジュアルに酔える人向き



➡異世界のスタート地点となる、檻の中。目の前にいるのが、どうやら住民らしい

●CD-ROM

Jコード077097

SAVAKI

開発版　格闘／マイクロキャビン

SS　2月　中旬　価格未定

攻撃するか、技をさばくか？刹那の見切りがアツイ格闘だ

格闘技の防御技を重視した、手に汗握る攻防が満喫できる、3Dポリゴン対戦格闘だ。プレイヤーは空手やボクシングなど、実際の格闘家の動きを忠実に再現した8人からキャラクターを選んで対戦開始。相手の攻撃を手や足で弾いてさばきながら、その攻撃の隙に連続技を叩き込むのだ。ちなみに攻撃はパンチとキックのみと思い切りシンプル。そのため、攻撃の読み合いをメインにした緊張感のある対戦が楽しめる。

スリリングな、攻撃の読み合いを求める人に



➡捌き動作はボタン1つでOK。先読みで置いておく感じに出すといい

●CD-ROM

五劫のすり切れ　セガの次の格ゲーには、せがた三四郎が出てきそうな気がしてならない。（ジュピリスト）

ステラアサルトSS

Jコード078158

開発版

3Dシューティング／シムス

SS 2月 26日 5800円

敵味方入り乱れる宇宙空間。複雑な任務を遂行できるか!?

過剰な演出が嫌いな硬派なシューティング好きに

メガドライブ、スーパー32Xで95年にリリースされた、3Dシューティングのサターン版。全方位に移動可能な宇宙戦闘機を操って、敵と戦っていく。ステージにはそれぞれミッションが用意されており、これを満たすのがクリアの条件。敵の編隊との交戦から、敵艦隊の掃討、巨大隕石の破壊など、さまざまなシチュエーションの戦闘が楽しめる。また1人が操縦、もう1人が射撃を担当する2人同時プレイもユニークだ。



➡選べる機体は2種。それぞれでサブウエポンの性能が異なるため戦略も変わる

●CD-ROM

バトルガレッガ

Jコード075418

開発版

シューティング／エレクトロニック・アーツ

SS 2月 26日 5800円

嵐のごとく降り注ぐ、怒涛の弾幕の隙間に神を見よ！

自分の限界に挑戦したいシューティングファンに

アーケードで96年にリリースされ、コアなシューティングファンから絶大な支持を得た、縦スクロール型シューティング『バトルガレッガ』の移植版。本作の特徴は、過去のシューティングで1、2を争う弾幕の激しさにある。さらには敵弾のスピードそのものも速めで、常に神経をピリピリと張り詰めていなければならないのだ。また、残機の数やプレイ内容によって難易度が増していくため、戦略的な攻撃も必要となる。



➡ボス戦での敵弾数も、もちろん半端じゃない。これでもまだ序の口!?

●CD-ROM

【おさら通信】

AZEL －パンツァードラグーンRPG－

●ポニーキャニオン●2500円（税抜）

壮大なサウンドが、聞く者を大空へと導く

セガの人気シリーズ最新作、『AZEL－パンツァードラグーンRPG－』のサウンドトラック。収録されている曲はゲームの中の一部分だけだが、作品の魅力を十分に引き出している内容になっている。全18曲に共通する壮大な雰囲気は、あたかもドラゴンに乗って、大空を飛んでいるような感じさえ受ける。また、戦闘シーンでのサウンドも緊張感があり、聞きごたえ充分。『AZEL』の体験版ROMも付いており、ソフトを買う前にぜひ手に入れておきたい1枚だ。



➡「見よ、いと貴き翼」、「静寂の中の混沌」など、曲のタイトルも音楽によくマッチしている

シューティング
スポーツ
レース

ゲーム川柳

『悠久』 休暇取った 発売日（初回限定版）

SEGA AGES／パワードリフト

Jコード067300

ROM未着

レース／セガ・エンタープライゼス

SS 2月 26日 3800円

今度はサターンで、あの荒くれコースをブッちぎり！

オフロードレースの荒っぽさにシンクロする人に

88年にアーケードで登場した3D体感レースゲーム『パワードリフト』が、完全移植で復刻。あのAM2研の鈴木裕氏制作の作品だ。

プレイヤーは12人のキャラクターから1人選んで、5つのオフロードコースをガンガン突っ走っていく。全体的にコースのアップダウンが激しく、迫力あるレースが楽しめるのだ。今回のサターン移植に際して、アレンジBGMやオリジナルステージなども収録されている。



➡レース展開によって、カメラ視点がグルグルまわるのがナイス演出！

●CD-ROM

Jリーグ実況　炎のストライカー

Jコード069531

開発版

サッカー／コナミ

SS 2月 5800円

やってみました　完成バージョンではないので細かい部分は何とも言えないが、全体的に遊びやすく作られている。操作、見た目、効果音など、初心者でも取っつきやすくできている。幅広いそうに受け入れられるサッカーゲーム。（ナラちゃん）

ワールドカップ出場決定で、ノリにノッた選手達になりきれる！

臨場感があるサッカーを簡単に楽しみたい人向け

日本サッカー界初のワールドカップ出場。サッカーがこれほどまでに盛り上がった年は、いまだかってなかった。そんな全国のサッカーファンが待ち望む、今作は、サターン初の実況シリーズがこの作品だ。オリジナル選手、オリジナルチーム作成、アクションボタンによる一発スーパープレイなど、初心者にもヤリ込み派にも用意されたその内容。もちろん実況も相変わらずの興奮モード。けたたましく叫ぶ「ゴール！！」などの声が、より一層試合を盛り上げてくれる。コナミ独特の画面の見やすさや、トレーニングモードなどの充実も含め、幅広い層にアピールした作りとなっている。

操作性や、派手な実況など、気軽に入り込める要素がある。TV感覚の臨場感も○。

オリジナルチームで「もどき」は作れるものの、コンサドーレ札幌が入っていないのは心なしか寂しい気がする。



⬆こんなプレイもアクションボタンで思いのままに繰り出せる。簡単操作で高度なプレイを満喫



⬆イキイキとした動きのボールに絡む選手達。サイズ的には大きくないが、そのアクションが見やすいのも特徴

●CD-ROM

五劫のすり切れ　中古価格が800円以下のRPGにハマッてます。ストーリー上の謎より何故380円なのかという謎を解くのが面白い。（ぴろり）

Jコード073105

湾岸トライアルLOVE

開発版
育成シミュレーション+ドライブ／パックイン・ソフト
SS 2月 26日 6800円

恋愛要素がプラスされ、張りのあるレースが楽しめる

レースもギャルゲーも好きな、欲張りな貴方に

ドリフトで豪快にキメる3Dレースが、恋愛育成要素とドッキング。本作は、首都高速湾岸線を舞台にした『湾岸デッドヒート』の続編にあたる。しかも、賞金を稼いでチューンをするだけでなく、勉強や体力作り、資金稼ぎのアルバイトなどで、主人公を育成していく楽しみも味わえるのだ。また、ゲーム中には主人公をバックアップする9人の女の子が登場。彼女達との会話を楽しみながら走るレースは格別だ。



➡女の子との相性度が上がればイベント発生。魅力満載のシーンが多数登場

●CD-ROM

Jコード072877

ツアーパーティー 卒業旅行にいこう

開発版
恋愛育成ボードゲーム／タカラ
SS 2月 予定 5800円

ライバル達を押し退けて恋する相手をゲットせよ！

旅先での恋に憧れている人にオススメ

恋愛シミュレーションの要素を盛り込んだボードゲーム。内容はすごく簡単で、「リゾート地で恋人を捕まえよう！」というもの。スポーツ施設あり、ショッピングセンターありの総合リゾートアイランドを舞台にして、ルーレットの出た目の数だけ移動しながら恋の相手となる異性を捜し求める。ライバル達と駆け引きをしながら、気になる異性との好感度を上げて行く。うまく恋人をゲットするのだ。



➡好感度が上がれば、相手と2人だけで楽しむデートもOKになる

●CD-ROM

Jコード072044

テナント ウォーズ

マスター
ボードゲーム／キッド
SS 2月 11日 5800円

お店開いてライバル蹴落としテナントビルを制覇しよう！

みんなでワイワイ遊ぶときにはピッタリの1本

サイコロに従いマス目を移動し、お店を開業していくというボードゲーム。ゲームの舞台となるのは真新しいテナントビル。この中を移動し、ビル内にお店を増やしていくのが目的になる。自分のお店を隣り合わせに開くことで、段階的に規模を大きくしていけるのだ。また、カードを引くことで発生する突発イベントや、他のキャラクターを妨害するような手段が多数用意されているので、逆転性の高いプレイが楽しめる。



➡登場する店舗の中には、実在店も登場。好みでお店を建てていくのが楽しい

●CD-ROM

ゲーム川柳

部屋の中　プレステだけが　あったかい　（KUNI）

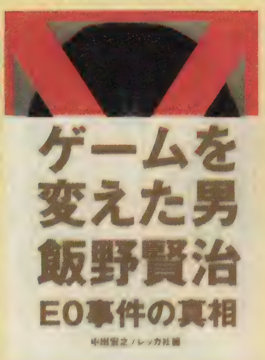
【たまに読むならこんな本】

ゲームを変えた男　飯野賢治 EO事件の真相

●中田宗之／レッカ社　編●メディアファクトリー●1200円（税別）

飯野氏の、『EO』をめぐる戦いの顛末をここに収録

近年『EO』ほど、発売前から後まで物議をかもしたソフトはない。そして監督の飯野賢治氏ほど、多くの雑誌に登場するゲーム制作者もいなかった。しかし、それぞれが何を意味し、氏が伝えたかったことは一体何なのか？　本書はそこに迫るべく、当時の雑誌に載ったさまざまな発言や、インタビューを基に構成・執筆されている。現在のゲーム業界における、氏のスタンスを知る上では、格好の手引書と言えるだろう。



➡飯野氏の写真に、大きなバッテンが被る。オレンジ色の表紙はインパクトがデカい

Jコード076465

すごべんちゃー ～ドラゴンマスターシルク外伝～

開発版
恋愛すごろくアドベンチャー／データム・ポリスター
SS 2月 19日予定 5800円

新しい仲間を加え、かわいい精霊竜と再び冒険の旅に！

精霊龍の魅力にメロメロな人なら絶対に買うベシ

ロールプレイングから装いを一新、『ドラゴンマスターシルク』がスゴロク形式のボードゲームになって登場だ。物語は、前作で倒したはずの魔王から、魔龍に挑戦状が届いたことから始まる。そこでプレイヤーは、おなじみの美少女精霊龍3人に、新しい勇者の白藤深月と見習い精霊龍ルリから同行者を1人選んでゴールを目指すのだ。途中、会話やイベントで信頼度が変わるなど、ドキドキしながら冒険が楽しめる。



➡ゲーム中はイベントが数多く発生し、ほのぼのとした会話が楽しめるのだ

●CD-ROM

Jコード076970

メッセージナビVOL.2

開発版
CD-ROMマガジン／シムス／ドリームキューブ
SS 2月 26日 2800円

シリーズ化も決定したデジタル情報誌の第2弾

充実した個人情報をゲットしたい人なら買い

97年11月に発売された、CD-ROM情報誌の続編。今作は前作の内容を踏襲しつつ、登場する女の子が7割増しになっていたり、コスプレ写真の投稿コーナーが増強されていたりと、ボリューム感がアップしている。さらには、女子高生がカメラマンに扮し、赤裸々な日常をレポートする新コーナーも用意。もちろん、前作で好評だった恋人募集やゲーマー友達募集などの個人情報コーナーも充実した内容になっている。



➡前作ではオマケ的な企画だったコスプレイヤーのコーナーも増強された

●CD-ROM

五劫（ごこう）のすり切れ
妹とゲームの話をしていたら、妹は真面目に『バイオ　ザ　ハード』と言った。ちなみに妹は中3で英語と理科の生物の範囲は結構得意らしい。（Mark　Ⅱ）

ミサの魔法物語

Jコード070246

マスター

マルチシナリオ育成シミュレーション／サミー

PS　2月 26日　6800円

やってみました　繰り返し遊ぶタイプなので、それなりに長く楽しめる。設定はありがちなものだが、ユーモアがあって遊びやすい。ただ、ワンプレイあたりの時間の短さや淡々としたゲーム性を考えると、熱中するまではいかない。（井上淳一）

正義のヒロインにもなれば、アイドルにも早変わり！とびっきりの自由度が魅力

■軽～いノリで楽しく育成しよう

「魔法少女」。いつになっても、テレビアニメやOVAで不滅の人気を誇るテーマだ。このゲームは、地球の危機を守るため、主人公の巫沙を一人前の魔法使いに育成することが目的。お約束の魔法モノアニメのような設定になっている。プレイヤーは、小学生から中学3年生までの4年間、平日、休日問わず巫沙のさまざまな能力を上げ、悪いヤツらを倒していくのだ。育成自体は非常にシンプルで、頭を悩ますことはない。全体的にコミカルな雰囲気なので、ときおり発生するイベントを楽しみながら、気軽にプレイしたい感じだ。

■ぶっ飛んだシナリオ分岐が魅力

巫沙のパラメーターには、好奇心や愛情など、一見不要な能力がいくつかある。実はこのゲームはマルチシナリオで、中学生になったときのパラメーターによって、5つの物語へと分岐していくのだ。例えば普通に魔力を上げていれば正義のヒロイン編に突入するが、愛情ばかり上げていると、恋愛物語に早変わりしてしまう。そのギャップの差が面白く、繰り返し遊ぶ気にさせてくれる。

😊 テンポがよくワンプレイ2、3時間程度なので、ちょっと時間が空いたときにプレイしたくなる。

😐 イベントがやけにアッサリしすぎていて、キャラクターに感情移入がしづらい。

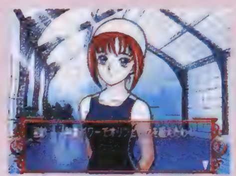
魔法少女マニア&ライトな育成ゲームが好きな人



➡簡単に、思いのままの能力に育て上げられるのが嬉しい

●CD-ROM2枚組
●メモリーカード1ブロック使用

ちょっと変わった3つの物語を紹介



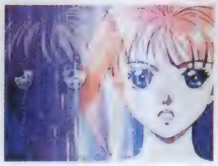
クラブ編
体力ばかり上げていれば、やはりスポーツに青春を燃やすことになる。このシナリオでは、いろんなスポーツでライバル達と闘っていく。



アイドル編
知性を重点的に上げていくと、巫沙は芸能界デビューを宣言してしまう。声優やダンスの仕事などをこなして、スーパーアイドルを目指せ！



海外編
好奇心が高まり興味津々になると、海外での王女誘拐を解決しようとする。スペインを舞台に、探偵みたいな真似事に精を出す巫沙なのだ。


➡アニメムービーは秀逸でまるでOVAバリ


➡戦闘シーンでは必殺技が飛び交い華がある

G・O・D pure

Jコード056693

マスター

ロールプレイング／イメジニア

PS　2月 26日　5800円

やってみました　オーソドックスな中にも、心を和ませてくれる部分があるロールプレイング。SFC版と比べ、グラフィック、音質などはクオリティが数段アップしている。ただし、その普通さの良し悪しはプレイヤー次第。（ナラちゃん）

壮大な規模で創出されたあの大作が、純度を増して堂々の登場！

■クリエイティブなスタッフの合作

劇団「第三舞台」主宰の鴻上尚史氏、聖飢魔IIのデーモン小暮閣下、「東京大学物語」の江川達也氏。この3人が、それぞれシナリオ、音楽、キャラクターを手掛けているロールプレイング。こう書けば思い出す人もいるだろう。そう、この『PURE』は、以前SFC版として発売されていた作品がベースとなり、PS版として新しく生まれ変わった作品なのだ。今回はプレイステーションの機能を生かし、未消化だったグラフィック、音楽データなどの追加、修正を大胆に決行。合作で生み出された作品の魅力を、より忠実に再現した仕上がりとなっている。

■戦いの中で人間の目指す道とは？

シナリオは、エイリアンと人類の戦いを通した人間味あるドラマが展開していくスケールの大きなもの。圧倒的な力を持つエイリアンにわずかながらも抵抗を続ける人類と、ひょんなことから超能力を得る主人公が、さまざまな苦悩、困難を乗り越えて最後に見るものは何か？CGの導入によって、全体をとおして流れるスマートな独特の雰囲気にメリハリがつき、より充実した内容を堪能できるだろう。

😊 ある意味オーソドックスで、誰もが楽しめる内容。ビジュアル的にもパワーアップし、SFC版の地味な雰囲気から脱した。

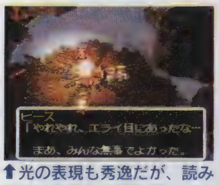
😐 システム部分がありきたりで、新鮮味に欠ける。プレイするには分かりやすいが、もう少し新しい部分が欲しいところ。

オーソドックスさを求める人なら買いか!?

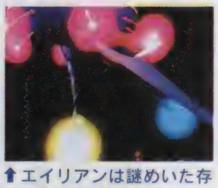
●CD-ROM


➡こういったムービーは、物語の要所となるシーンでふんだんに使われているようだ


➡こんな雪の質感は、プレイステーションならではの見せ方。グラフィックはかなりパワーアップしている



⬆光の表現も秀逸だが、読みやすい大きな文字も嬉しい


⬆エイリアンは謎めいた存在。さしずめこの物体も？


⬆戦闘シーンでは、派手なエフェクトを多数用意


⬆江川氏のタッチがどことなく感じられる主人公ゲン

ゲーム川柳
好物は　何と聞かれて　人間だ（ミネッサ）

五劫のすり切れ　フランシスコ・フィリョ似の女子高生がピカチュウのぬいぐるみを頭からかぶって阪神電車に乗っていた。車内でコールスローを食っていた。（どあほう列伝）

Jコード068659

最終電車

開発版

ハイパーノベル／ヴィジット

PS　2月 予定　5800円予定

やってみました　グラフィック、文字がすっきりしていてサクサク進む。個々のストーリーは2時間程度で終わる短さ。ただ、ハラハラするストーリーが多いので、思ったほど短くは感じない。バッドエンディング後のやり直しは親切。（ナラちゃん）

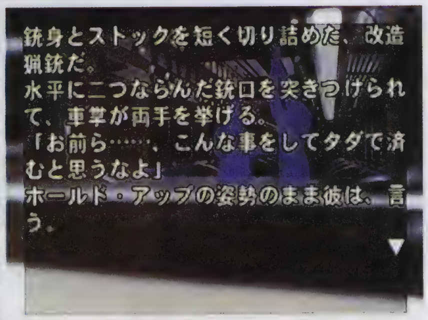
いつもの時間、最終電車に乗ってと……。次の選択が運命を決める！

■現実味溢れる『最終電車』

忙しい社会人なら、どうしても気になってしまう「終電」。仕事に追われていても、どうにかタクシー帰りは免れたい。そしてぎりぎり間にあった最終電車……。プレイヤーはそんなシチュエーションから、いつもとはちょっと違う『最終電車』の帰路を楽しめるというのがこのゲームだ。

■身近なだけに恐怖する？

ゲームスタイルは、いわゆるサウンドノベルの形を取っている。画面はグラフィックと、その上に表示される文字で構成されており、状況によって効果音が挿入される仕組み。ここで心配になるのが文字の見やすさだが、はっきりと書かれた文字なので読みにくさは感じない。そして、ストーリーは、トレインジャックや幽霊ものなど、恐いものから、ほのぼのとした恋愛ものまで豊富。ほとんどの話は電車の中のみで進行するが、ときにはどこかの駅で降りることもあったり。この身近な設定と、その先に待ち受ける突飛な事件への期待感がプレイ意欲をわかせるのだ。繰り返しプレイすることを考えて、話の長さも適度に短く、ゲームオーバーになってもすぐにやり直しが利くなど、親切なシステムも魅力。



➡基本的に、人物の詳細な外見は分からない。想像力を掻き立てるのは本と同じ

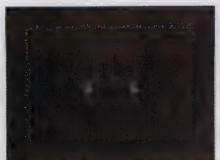
電車という今までにない身近な舞台設定が、その後に展開する話をより引き立てていること。適度なサクサク感も○。

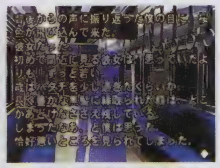
個々の話がややボリューム不足。じっくり腰を据えてプレイするには短い。また、舞台が電車のため背景が寂しく感じることも。

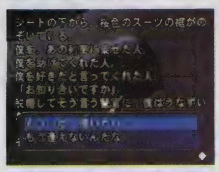
長編小説よりも、短編小説が好きな人向け


➡急いで商店街を駆け抜ける主人公。この後の電車でどんなアクシデントが待ち受けるのかも知らずに

●CD-ROM


⬆暗闇を走る電車は、車両間を移動したときに見られる


⬆乗り合わせた女性は、いつもの人。重要人物だ


⬆選択肢によっては取り返しのつかないことに！


⬆ホラー系の話の場合、血生臭い場面が多くなる

ゲーム川柳

よし勝った　右腕上がる　騎手ゲーム（ワゴンR）

Jコード070653

チョロQジェット　レインボーウィングス

開発版

3Dフライトアクション／タカラ

PS　2月 予定　5800円

やってみました　敵の攻撃は容赦ないが、有り余る耐久力と回復アイテムで思う存分戦えるのが気分爽快。ゲームの総合的な難易度は低めだが、気を抜いているとアイテムが取れず耐久力がなくなり、撃墜される緊張感があるのもいい。（小林）

自動車から戦闘機にボディを変えて、悪の軍団を相手にドッグファイトを展開！

飛行機ボディのチョロQをモチーフにした、かわいらしい機体で空中戦が楽しめる。もちろん、敵も丸っこいデザインの戦闘機や戦車、ぬいぐるみのような怪獣などコミカルなものばかり。気分はおもちゃの世界で戦うヒーローといった感じだ。

プレイヤーの目的は、航空防衛隊レインボーウィングスの一員となって、世界の平和を乱す空賊団をやっつけること。そのためには、F15やアパッチ、ゼロ戦など、8種類の機体から愛機を選択して出撃。弾数無制限のバルカンと、ロックオン式の誘導ミサイルを武器に戦うのだ。用意されているステージは空だけでなく、火口や敵基地の内部、海中で戦うステージなんてのもある。

機体には耐久力が設定されていて、敵弾やビルなどの障害物、地面などに少々ぶつかっても大丈夫。飛行速度を最低にすると失速するといった、小難しい要素がないのもポイントが高い。また、弾数のあるミサイルも、敵を倒すと出現するアイテムで回復するので、難易度的には簡単な部類に入る。そのため、撃墜される心配もなく、ノビノビと空中戦が楽しめるというわけだ。全体的にノリは軽く、ライトな感覚で楽しめる。



➡漫画家のMONMON氏がデザインをした、8人のキャラクターが登場する

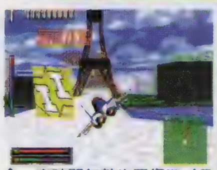
操作が簡単なうえ、墜落や衝突にビクビクする必要がない。また、用意されているステージが豊富で楽しげなのも好印象だ。

一撃でもくらうと落ちるといった、命懸けの戦いの緊張感がないのでぬるま湯気分。また、通常武器の種類が少ないのも難点。

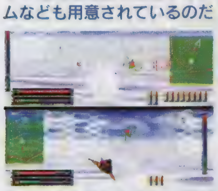
リアルさよりも、派手な空中戦が楽しみたい人に


➡登場する機体の違いはスピードや旋回性の他に、それぞれが派手な必殺攻撃を使うことができるのだ

●CD-ROM


⬆一定時間無敵や回復アイテムなども用意されているのだ


⬆ローリングで緊急回避するといったアクション性もある


⬆もちろん白熱した空中戦が楽しめる、2人対戦も用意


⬆敵機は意外と素早い。落ち着いてミサイルで撃ち落とせ

五劫のすり切れ　僕の友人はつい先日まで『メタルギア・ソリッド』を『メタルギア・リゾット』と思い込んでいた。スパイが料理するとでも思ったのだろうか？それはそれであったらバカゲーで良いけど。（バイロン）

クーリエ・クライシス（仮）

Jコード068390

マスター

ストリート・アクション／BMGジャパン

PS　2月19日　5800円

やってみました　爽快感はかなり高い。洋ゲーならではのパワフルなノリをたっぷり味わせてもらった。内容は一本調子なので、1人でセコセコやるよりも、友達とワイワイ言いながらプレイする方がより楽しめるかも。（井上淳一）

邪魔するヤツは殴って蹴って気分スッキリ！　MTBってこんな過激だっけ!?

■常識破りの痛快アクション！

ファッションアイテムとしても高い人気を誇るマウンテンバイク。それを題材にした豪快な洋ゲーが、日本に上陸する。メッセンジャーボーイであるプレイヤーは街中でマウンテンバイクを駆り、制限時間内に依頼をこなすことが目的だ。ゲーム自体はシンプルな内容だが、プレイしてみるとこれがまた非常に爽快。邪魔な通行人は片っ端から殴って蹴って、果てはひき逃げまでしてしまう。そのときのバキッという効果音とリアルな悲鳴が、アブナい快感なのだ。おまけに、なぜか通行人も攻撃してくるハチャメチャぶりで、理屈抜きに楽しむことができる。

■やっぱりトリック決めなきゃね

マウンテンバイクと言えばお約束のトリックアクションも、豊富に用意されている。別に決めなくても支障はないが、やはり華麗なトリックは気持ちがいいもの。操作は比較的簡単で、タイミングさえ覚えればバシバシ決まるのが嬉しいところだ。時間に追われていようが、道が混んでいようが、トリックを決めれば気分が一気に盛り上がる。

スピード感がメチャクチャあるのに操作が簡単。感覚的にプレイできてストレスを感じさせない。

内容がシンプルすぎて、長時間遊んでいると単調に感じてくる。グラフィックが見づらいところも。

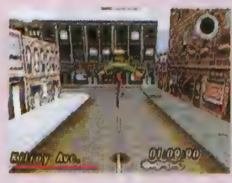
本能のままマウンテンバイクで突っ走りたい人に

●CD-ROM●メモリーカード1ブロック使用●パスワード対応



➡サンフランシスコの街を舞台に、問答無用に暴れまくれ！

多彩な空中トリックの一部を紹介！



Spread Eagle
「広がるワシ」の名前のとおり、両足を広げて着地する技。一見簡単なように見えるが、地味目な割にタイミングは結構シビアになっている。

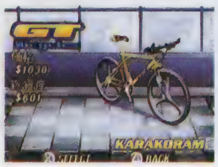


Back Flip
空中で後ろ一回転する大技で、現実でも難易度が高い。ジャンプが高くないとまず無理なので、スピードに乗ってからチャレンジしよう。



AIR360
横に回転してぴったり着地する、非常に華麗なトリックの1つ。ちなみに、スラム街でこの技を決めると持ち時間が増える場合がある。


➡悪さばかりしているとさすがに警官が……



➡あのGT社モデルの有名車種が実際に登場

イワトビペンギン　ROCKY×HOPPER2 ～探偵物語～

Jコード076368

開発版

パーティーゲーム／カルチュア・パブリッシャーズ

PS　2月26日　4800円

やってみました　ゲームのルールがどれも単純で勝負が早く、ストレスを感じさせない。種類も多く、どれもそれなりに楽しめる。ただ、ストーリーモードはあっと言う間にクリアできてしまうので、パーティー用と割り切って楽しもう。（渡辺）

CFでおなじみペンギン兄弟のミニゲーム集が、パワーアップして登場！

■CFで人気の兄弟が再び登場

昨年発売された『イワトビペンギン　ロッキー×ホッパー』の第2弾。前作をプレイしていない人でも、このキャラクターをテレビで見たことのある人は多いはずだ。『2』では、1人用のストーリーモードがさらにパワーアップ。キャラクターも増え、よりにぎやかな雰囲気になっている。もちろんパーティーゲームも充実しており、全体的にボリュームアップした内容になっている。

■依頼解決の道のりは長い

ストーリーモードはいたって単純。探偵事務所を開いた兄弟に、仔猫探しの依頼が舞い込むというもの。報酬を狙うライバルや、仔猫を実験台にしようとする科学者に先を越されないよう、ミニゲームで仔猫を探していくのだ。モグラ叩きや神経衰弱など、ゲームはどれも簡単なものばかり。キャラクターの操作性もよく、快適に遊べるので、誰でも熱く盛り上がれる。また、最大4人まで楽しめる対戦モードは、まさにパーティーゲームに最適。このモードでしか遊べないゲームもあり、人数が多ければ多いほど楽しめる作品だ。

キャラクターがかわいい。誰にでも分かるゲームばかりなので、初めてプレイする人でも安心。

対戦型のミニゲームなので、1人で遊ぶと少し物足りない。ハンデを付けられないのも残念だ。

手軽に遊べるパーティーゲームが欲しい人に

●CD-ROM●4P可
●メモリーカード1ブロック使用


➡主役の2人。右が兄のロッキー、左が弟のホッパーだ

ミニゲームが盛りだくさん



空手の技で叩き割れ
板やスイカなど、ランダムに出てくる素材を空手チョップで割っていく。左右に動くパワーゲージをよく見て、タイミングよくボタンを押すのだ。



鳴き声同士で音合せ
いろいろな動物の鳴き声を、神経衰弱と同じ要領で当てていく。先に子猫の声を合わせた方が勝ちなので、誰でも一発逆転のチャンスがある。



ビルの上は風に注意
助走を付けて、向かいのビルの看板にダイビング。風向きを考えて、キャラクターが看板の中心にぶつかるようにジャンプの方向を決定する。


➡人数が多いと、対戦はさらに盛り上がる


➡仔猫を狙う博士。見るからにワルな顔だ

ゲーム川柳
お正月　チョコボと一緒に　地下旅行（旅券いらず）

五劫のすり切れ　今年のお正月は1人だった。マックの「あけましておめでとうございます」の挨拶が哀しかった。（宰論地獄）

星で発見!! たまごっち

Jコード070823

ROM未着 電子ペット育成シミュレーション／バンダイ

PS 2月19日 5800円

新種のたまごっち達と、友達感覚でつきあおう

大ブームを巻き起こした携帯ゲーム、『たまごっち』のプレイステーション版。通常の『たまごっち』とは少し異なり、舞台となる「たまごっち星」で「たまごっち」を見つけ、育てていくことになる。ゲームは、フィールドにいるたまごっちに近づき、「踊る」など4種類のアクションの中から1つを選択。それが気に入られると、たまごっちが宇宙船まで遊びに来て育成が可能になる、という仕組みになっている。

たまごっち達と仲よくなりたい人は要チェック



➡新種のたまごっちも登場する。仲よくなることができるかな!?

●CD-ROM

ネクタリス

Jコード073822

ROM未着 シミュレーション／ハドソン

PS 2月26日 6800円

ここが期待 システム的にはPCエンジン版と変化はなく、遊びやすさは折り紙つきと言えそう。あとは、テンポのいいゲーム進行と練り込まれたマップ構成という、PCエンジン版を影で支えた2大要素を再現できるかが見どころ。（城戸）

初心者も上級者もOK お手軽ルールで戦略を練る深みを体験しよう

89年にPCエンジンでリリースされ、多くのファンを獲得したSFシミュレーション『ネクタリス』のグレードアップ移植版。オリジナルのPCエンジン版は、裏面を合わせて32マップが用意されていたが、本作ではさらに増えている。新たな32マップと、自分でユニットの配置ができるというコンストラクションマップが40面も用意されているのだ。

ゲームの内容については、オリジナルを尊重した作り。大規模な戦略シミュレーションとは違い、このゲームにはユニットを生産するという概念がない。シナリオ開始時に与えられた手持ちのユニットを活用し、中立のドッグを占領しながら敵と戦っていく。戦闘ルールも分かりやすく、簡潔。だが、その一方で味方の援護を得られる支援効果や包囲効果といった本格的な要素も盛り込まれており、奥は深い。往年の『ネクタリス』ファンにも、シミュレーション初心者にもアピールした作風だ。

シミュレーションは苦手という人もこれならOK



⬆戦闘シーンにはポリゴンによる演出が導入され、大幅にイメージが変化。かなりカッコよくなった



⬆マップはいわゆるヘックス式だが、複雑な要素は極力廃してあり非常にとっつきやすい。難易度もほどほどなのだ

●CD-ROM

ゲーム川柳
ゲーム中 その間主婦業 セーブ中
（ママは授乳中）

EGG

Jコード077020

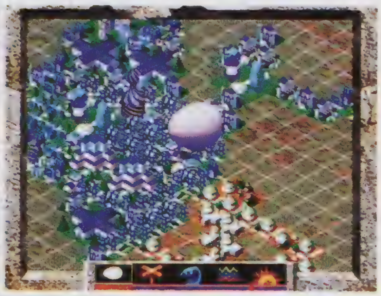
開発版 文明コロコロゲーム(コロゲー)／東芝EMI

PS 2月19日 5800円

卵が転がして文明を築く新感覚の陣取りゲーム

卵形の玉を弾き飛ばし、文明の発展レベルを1対1で競う、かなり変わった対戦ゲーム。ルールは割と簡単で、ビリヤードのように弾かれた玉の通り道や、その軌跡で囲まれた場所に文明を象徴する街が発生する。そして、街の近くに卵があると、都市へと発展していくという作りだ。ただし、玉が卵形なので狙った場所へ飛ばすのが難しい。また、敵の邪魔をする必要もあるので、かなり戦略的で手応えのある1本だ。

頭を使った駆引きとビリヤードが好きな人向け



➡自分の陣地近くにいると文明レベルがアップ。敵より高い文明を築くのだ

●CD-ROM●4P可（マルチタップ対応）
●メモリーカード使用

ファイナルラウンド

Jコード077241

ROM未着 育成シミュレーション／アトラス

PS 2月26日 5800円

普段の訓練はもちろん、互いの信頼が勝負の鍵だ

トレーナーとなり、ボクサーを育てていくシミュレーション。練習メニューはもちろん、健康管理や女性関係など、私生活にも細かく気を配らなければならないというのがユニークだ。だが、指導が厳しすぎると信頼度が低くなってしまうので注意。試合中はセコンドとして手を出せ、右へ回れなどの指示を与えていく。ただし、ボクサーとの信頼が低いと、無視されてしまう。普段の接し方が勝敗のポイントとなるのだ。

戦うことよりも、育てる喜びを味わいたい人に



➡生活指導も大切だが、愛情を持って指導するのが世界王者への第一歩だ

●CD-ROM

信長の野望・戦国群雄伝

Jコード076643

ROM未着 歴史シミュレーション／光栄

PS 2月26日 5800円

武将と一体になって戦い抜くあの感動がよみがえる!

歴史シミュレーションの定番シリーズ『信長の野望』。その中でも人気の高い『戦国群雄伝』が、ついにプレイステーションで登場する。2本のシナリオのもと、プレイヤーは全国に点在する戦国大名の1人となり、天下統一を目指す。内政、外交を繰り返すシリーズおなじみのスタイルだが、本作の醍醐味となるのが武将の登用だ。400人以上登場する武将達は多彩な個性を持ち、誰に何をやらせるか、その判断が奥深い。

シリーズのファンでまだ未プレイの人はぜひ



➡疫病や豊作、凶作など随時イベントが発生し、起伏のある展開が楽しめる

●CD-ROM●メモリーカード2ブロック

五劫のすり切れ 1月号に「大人のための月刊ゲーム誌宣言」と書いてあったので、マジでエロティカ・ヘブンが増えるのかと思った。（続 ミロノフ先生）

Jコード076066

エクサレギウス

マスター
シミュレーション／イマジニア
PS 2月 5日 6800円

宇宙空間での戦いは、緻密な戦略が勝敗を左右する！

戦闘よりも作戦を立てるのが好きな人に

トレジャーハンターの主人公が、宇宙を舞台に活躍する戦略シミュレーション。各シーンごとの装備の切り替えが本作のポイントになっている。敵の迎撃ミサイルにはレーザーで攻撃するなど、相手に合わせた武器の切り替えが勝敗を左右するのだ。戦闘はリアルタイムで行われ、常に緊張感のあるバトルが楽しめる。さらに、戦艦や装備にはレベルも設定されているため、各パーツを強化していく過程も面白い。



➡各艦隊ごとに視点が変化するなど、よりリアルさを追求した作品だ

●CD-ROM●メモリーカード2～14ブロック使用

Jコード076261

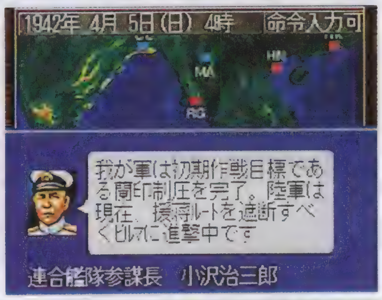
提督の決断Ⅲ withパワーアップキット

ROM未着
WWⅡゲーム／光栄
PS 2月 5日 9800円

こんなに大幅なパワーアップぶりで、もはや新作同様

シリーズのファンなら買ってもまず損はなし

現在発売中の海戦シミュレーション『提督の決断Ⅲ』が、格段にパワーアップを遂げて帰ってきた。ゲーム自体は前作と同内容で、プレイヤーは日本海軍の指令長官か、アメリカ海軍の指令長官となる。そして太平洋戦争を舞台に、さまざまなミッションを遂行していくのだ。パワーアップ内容として本作では、計14本のシナリオを追加。さらに「ヤルタ会談」や「陸奥爆沈」など、新たなイベントも多数用意されている。



➡新シナリオ群は、仮想シナリオあり史実シナリオありの充実した内容

●CD-ROM●メモリーカード5ブロック使用

Jコード078174

毛利元就・誓いの三矢

ROM未着
シミュレーションRPG／光栄
PS 2月 26日 7800円

元就の波乱万丈の人生を隅々まで体験してみないか

毛利元就のすべてを知り尽くしたい人なら

武将の人生をドラマチックに再現した歴史シミュレーション、『英傑伝』シリーズ。今作の主役は、戦国史上最強の謀将と謳われた毛利元就だ。プレイヤーは、元就の幼少期から孫の輝元まで、三世代にわたって毛利家を中国地方の覇者へと導いていく。物語は戦闘とイベントが交互に進行する仕組みで、細部に至るまで史実を忠実に描写。あの「厳島合戦」や「上月城の戦い」など、ファン感涙ものの名場面が次々に展開される。



➡歴史に残る有名人物が250人も登場し、物語はボリューム満点

●CD-ROM●メモリーカード4ブロック

ゲーム川柳
ソフト増え　財布の中は　小銭増え（レオ）

Jコード078093

天使同盟

開発版
シュミレーションRPG／テイジイエル
PS 2月 下旬 5800円

鋼鉄の巨人が織り成す新たなる戦乱の絵巻

アニメ好きなシミュレーションRPGファン向け

『ファーランドサーガ』などで多くのファンを持つテイジイエルが放つシミュレーションRPG。強力な軍事力を持つ専制国家イーヴァム帝国を舞台に、ギガントと呼ばれるロボット兵器による闘いを描く。プレイヤーはアイテムを入手してギガントを強化し、闘いを進めていく。イベントシーンは声優による演出でドラマチックに進行。物語の流れがイベントにより分岐するマルチストーリーシステムを導入している。



➡戦闘では3D、イベントなどでは2Dのキャラクターが活躍する

●CD-ROM

Jコード078166

ウイニング ポスト

ROM未着
競馬シミュレーション／光栄
PS 2月 26日 6800円

血統を残す大仕事も増えますます夢が広がった！

馬主に憧れている競馬ファンはこのソフトを！

大好評の馬主経営シミュレーションに、最新の競走馬データを詰め込んだシリーズ第3弾が登場。プレイヤーは馬主兼生産者となり、最優秀馬主賞の獲得や全G1レース制覇など、自分なりの目標にチャレンジしていく。また、特に注目したいのが、血統の要素を強く取り込んでいるところだ。オリジナルのサイアーラインを構築していく、という楽しみも増え、競馬ファンには一層嬉しい内容になっている。



➡実名で登場する騎手や多数の海外レースなど、本格的な内容が嬉しい

●CD-ROM●メモリーカード14ブロック

Jコード072338

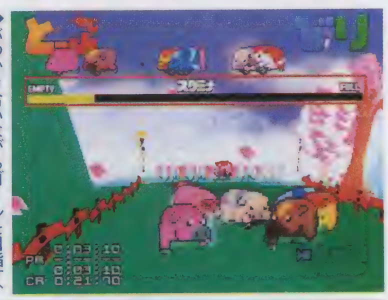
「ぶたゲー」でいいんじゃない？

開発版
競走豚育成シミュレーション／シャングリ・ラ
PS 2月 26日 5800円

ギャグタッチ満点！滑稽なブタに愛着がわけばもう虜

奥深さよりも、愉快な育成が楽しみたい人へ

競走馬ならぬ競走「豚」を育成していく、ちょっと変わったシミュレーションが登場。餌を与えたり調教することで所有豚の能力を上げ、レースに出走させることがプレイヤーの役目だ。と、ここまではなんの変哲もないようだが、とことんコミカルなところが大きな特徴になっている。調教内容もボクシングやバンジージャンプなどユニークなものばかりで、レースでビリになると肉屋に売られてしまうなんてこともあるのだ。



➡ぶつかり合いながらゴールを目指す、豚達の走りっぷりが愛嬌いっぱい

●CD-ROM●メモリーカード1ブロック使用

五劫のすり切れ　ビデオの整理をしてたらコナミ発売元の洋画が出てきた。邦題は「ときめきアムステルダム」…ってオイ。（オチュー命♥）

シミュレーション
ロールプレイング
アドベンチャー
アクション
シューティング
テーブル
レース
パズル
ボード&テーブル
ギャンブル
バラエティ

パチンコホール ～新装大開店～

Jコード072699

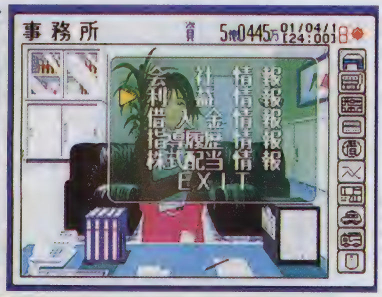
開発版 経営シミュレーション／ネクストン

PS 2月26日 5800円

パチンコ店を経営するってこんなに大変だったんだね…

パチンコ店を一度経営してみたい人はどうぞ

このゲームは、パチンコファンなら誰もが気になるホールの裏側を、しみじみと体験させてくれる。プレイヤーは、パチンコ店のオーナーとして20年間経営手腕を試し、一部上場企業を目指す。その内容は本格的で、店舗の立地から景品の選択、役所への届けなど、プレイヤーのお仕事は本当に多い。さらに、客の流れを把握しながら換金率を常に変動させたりと、パチンコ事情を知る人ほど楽しめる内容になっている。



➡すぐ資金繰りに困るようなことはなく、余裕を持てるところが嬉しい

●CD-ROM

ウィザードリィ リルガミン サーガ

Jコード075825

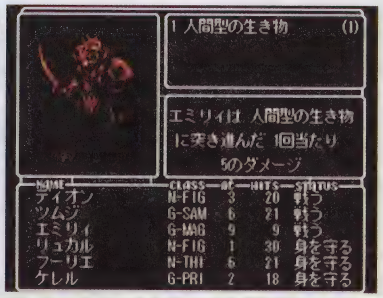
開発版 3Dダンジョン探索型RPG／ローカス/ソリトンソフトウェア

PS 2月26日 5800円

あの頃の衝撃的な思い出がよみがえる3本入りのお得作

パソコン版でハマった人ならぜひもう一度

3Dダンジョン型ロールプレイングの定番『ウィザードリィ』シリーズ。ついにファン待望の、パソコン版の初期作品3本を収録したカップリングソフトがリリースされる。収録されているのは「狂王の試練場」「リルガミンの遺産」「ダイヤモンドの騎士」。どのシナリオも完全移植されているのがコアなファンには嬉しいところだ。目新しい楽しさには欠けるが、往年のファンならばたまらない懐かしさを感じるだろう。



➡グラフィックは当時のものとポリゴンから選べ、雰囲気がまるで違う

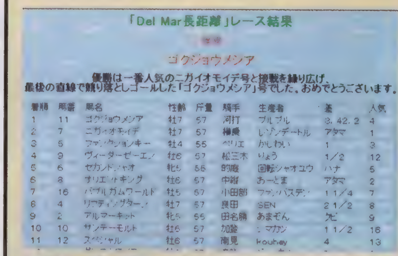
●CD-ROM

【おもしろホームページ】 San Diegoダビスタ研究会

URL http://home.fia.net/~ashlinks/

最強馬を作るのに役立つ情報が盛りだくさん

多くの競馬ファンを熱狂させている『ダービースタリオン』。強い馬を育てるために、日夜研究を重ねている人も多いはずだ。そんな人は、馬の有効な調教法や配合などが掲載されてある、こちらのサイトを覗いてみてはいかがだろうか。情報交換のための掲示板も設置されており、最強馬を育成するための嬉しいお役立ち情報を入手することができるいのだ。また、強い馬のパスワードも一緒に載せてあるので、参考にしてみるのもいいかも。これを見て、1ランク上の調教師を目指してみよう。



⬆ブリーダーズカップも開催されているので、自信のある人はぜひ参加してみよう

DRUID～闇への追跡者～

Jコード077712

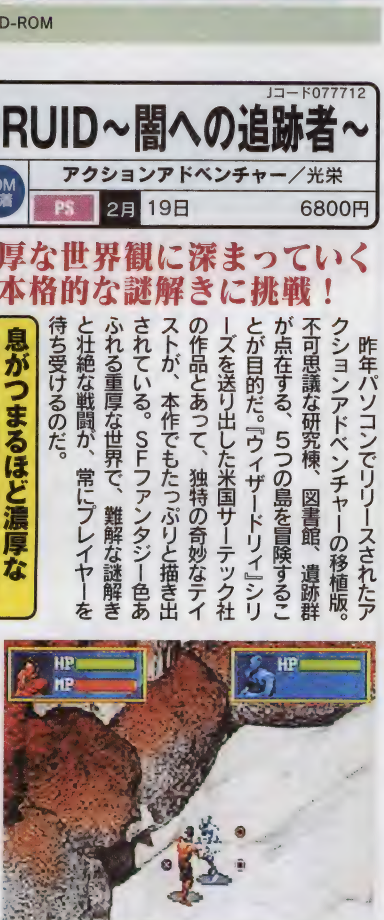
ROM未着 アクションアドベンチャー／光栄

PS 2月19日 6800円

重厚な世界観に深まっていく本格的な謎解きに挑戦！

息がつまるほど濃厚なRPGを楽しみたい人に

昨年パソコンでリリースされたアクションアドベンチャーの移植版。不可思議な研究棟、図書館、遺跡群が点在する、5つの島を冒険することが目的だ。『ウィザードリィ』シリーズを送り出した米国サーテック社の作品とあって、独特の奇妙なテイストが、本作でもたっぷりと描き出されている。SFファンタジー色あふれる重厚な世界で、難解な謎解きと壮絶な戦闘が、常にプレイヤーを待ち受けるのだ。



➡敵との戦闘では、3つのボタンを使い分けて戦う。もちろん魔法もあり

●CD-ROM●メモリーカード1ブロック使用

ユニバーサルナッツ

Jコード072010

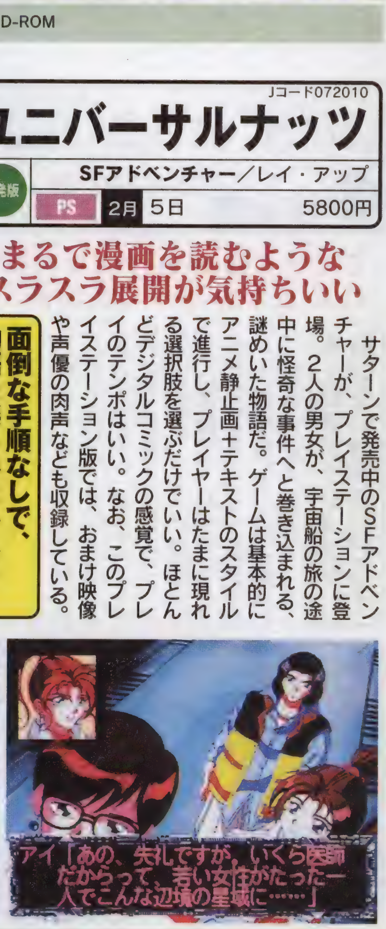
開発版 SFアドベンチャー／レイ・アップ

PS 2月5日 5800円

まるで漫画を読むようなスラスラ展開が気持ちいい

面倒な手順なしで、物語を楽しみたい人に

サターンで発売中のSFアドベンチャーが、プレイステーションに登場。2人の男女が、宇宙船の旅の途中に怪奇な事件へと巻き込まれる、謎めいた物語だ。ゲームは基本的にアニメ静止画+テキストのスタイルで進行し、プレイヤーはたまに現れる選択肢を選ぶだけでいい。ほとんどデジタルコミックの感覚で、プレイのテンポはいい。なお、このプレイステーション版では、おまけ映像や声優の肉声なども収録している。



➡緑川光や金月真美など、豪華声優陣によるしゃべりが魅力

●CD-ROM●メモリーカード1ブロック使用

ファンタスティック・フォー

Jコード077909

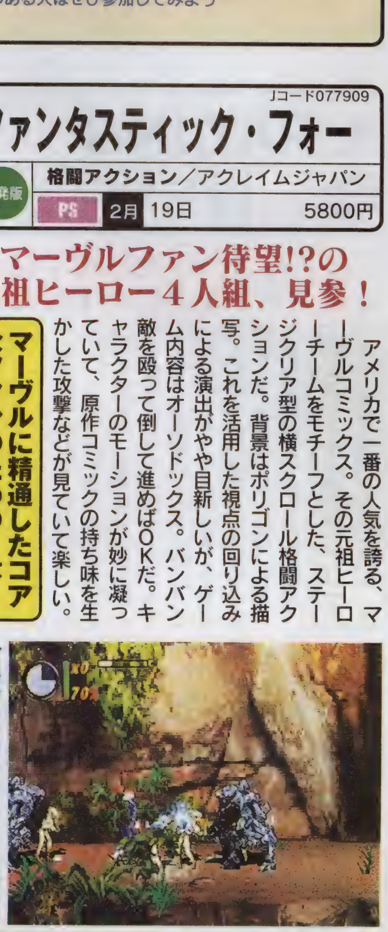
開発版 格闘アクション／アクレイムジャパン

PS 2月19日 5800円

マーヴルファン待望!?の元祖ヒーロー4人組、見参！

マーヴルに精通したコアなファンのための1本

アメリカで一番の人気を誇る、マーヴルコミックス。その元祖ヒーローチームをモチーフとした、ステージクリア型の横スクロール格闘アクションだ。背景はポリゴンによる描写。これを活用した視点の回り込みによる演出がやや目新しいが、ゲーム内容はオーソドックス。バンバン敵を殴って倒して進めばOKだ。キャラクターのモーションが妙に凝っていて、原作コミックの持ち味を生かした攻撃などが見ていて楽しい。



➡投げがやや難しく、ひたすら殴るのが有効。ヒーローは拳で語るのだ!?

●CD-ROM

ゲーム川柳

「メモリー」カード ゲームの記録と 思い出と (中村 美由紀)

五劫のすり切れ "ぱそじゅげ"のスタパ斎藤のフロムヘルのカオ、三大テノールのパヴァロッティに似てると思うのは私だけだろうか。(ゲーまマ)

Jコード070254

ヘラクレスの大冒険

開発版
アクションRPG／ビーピーエス
PS　2月 予定　5800円

奇想天外な神話の世界。気軽なプレイが気持ちいい

肩肘張らずにアクションを楽しみたい人に

ギリシャ神話をアメコミ風にしてしまった作品がこれだ。3人の勇者から1人を選び、悪の王ハデスを倒すために古代ギリシャを駆け回っていく。特別凝った仕掛けや爽快なアクションがあるわけではないが、ディズニー映画のような滑らかなアニメーションが特筆モノ。キャラクターの一挙一動がスムーズで、気持ちよくプレイできる。ゲームオーバーがなく、気楽に遊べるのもアクションが苦手な人には嬉しいところだ。



➡登場キャラクターは、みんな奇想天外なヤツらばかりでとっても愉快

●CD-ROM

Jコード077607

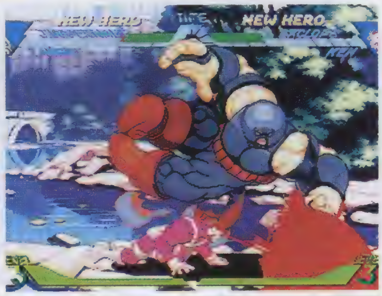
X-MEN VS.STREET FIGHTER EX エディション

開発版
対戦格闘／カプコン
PS　2月 26日　5800円

爽快な連続攻撃と豪快な必殺技で、対戦相手を滅殺しろ！

1人のキャラクターを集中して使いたい人に

タッグマッチで戦うシステムが特徴的な対戦格闘が、家庭用にアレンジされて登場する。操作自体はエリアルレイヴやチェーンコンボなど、アーケード版をそのまま踏襲している。ただし、目玉だったタッグの要素を排除しているのが特徴だ。そのため、雰囲気は1対1の普通の対戦格闘をプレイする感じに近い。交代ができないため絶えず緊張感があり、アーケード版とは違った感触でファイトが楽しめる。



➡パートナーは協力攻撃時などに、攻撃のサポート役として登場する

●CD-ROM

Jコード079081

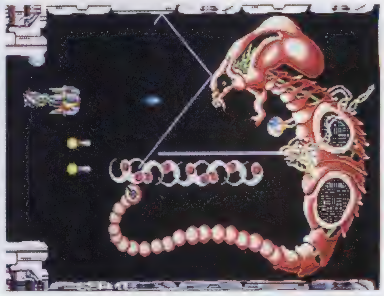
R・TYPES

開発版
シューティング／アイレム
PS　2月 5日　5800円

多くのファンが待ち望んだ『R-TYPE』完全移植！

当時アーケードで慣らした腕利きのファンに

87年にアーケードで登場し多くのシューティングファンを魅了した『R-TYPE』とその続編『R-TYPEII』の2作を収録したアンソロジー。両作品ともに、敵の攻撃パターンを完全に覚えてそれに対処するプレイが要求される。生物をモチーフにしたグロテスクな映像のインパクトはいまだに新鮮だ。肝心の移植度は、アーケード版の処理落ちも再現するという完全ぶりだ。オマケのデジタル設定資料も充実している。



➡反射神経だけでクリアするのはほぼ不可能!? 攻略パターンを編み出せ！

●CD-ROM

ゲーム川柳
プリクラの　呼び止める声　「おい、鬼太郎」（ヒロミ）

Jコード075078

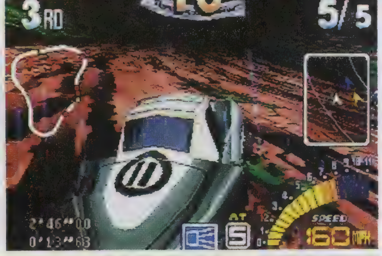
X.RACING

マスター
レースゲーム／日本物産
PS　2月 11日　5800円

ひたすらゴールを目指す俺達にセッティングなど不要だ！

何も考えず豪快にドリフトさせて走りたい人に

チューニングなど難しいことを考えず、ただひたすらゴールを目指す3Dレース。本作の設定は公道で行う非合法なもので、普通車をはじめトレーラーやバイクなど6台のマシンが参戦する。操作感覚は車種によって微妙に違うものの、ドリフトをキメて走る感覚はどれも一緒だ。そのかわり、ドリフトが上手くできないと完走するのは難しい。また、対戦ケーブルを使った2人プレイで、白熱した対戦をすることも可能だ。



➡時間の経過で天候が変わるなど、コンディションも変化する

●CD-ROM

Jコード079286

もってけたまご with がんばれ！かものはし

ROM未着
アクション／ナグザット
PS　2月　5800円

キュートなかものはし君が、たまごをめぐって大活躍！

多人数でアクションが遊びたいお子様にどうぞ

かわいらしいカモノハシを主役にした、多人数参加型の対戦アクションが登場。プレイヤーはまず、画面上に散布しているたまごに「かものはし君」を接触させる。そしてたまごをヒナにかえし、すべてのヒナを自分の巣まで運べばステージクリアになる仕組みだ。システム自体はシンプルな内容だが、相手キャラクターのたまごを奪ったり、さまざまなアイテムを駆使したりと、気の抜けない妨害合戦が楽しめる。



➡雲の上や雪世界、火山などステージ構成は多彩で、演出も凝っている

●CD-ROM

【たまに読むならこんな本】

真・トキメモラー伝説

●ときめきフォーラム　編●飛鳥新社●本体価格1200円

ゲームに隠された謎の答えは、この本の中にある

ゲームの枠を越え多くのジャンルに進出した『ときめきメモリアル』。特に書籍は数多く出版されたが、その中でも一風変わっているのがこの本だ。「鏡さん偽造おっぱい説」や、「優美ちゃんスパイ説」など、各キャラクターに独自の解説が加えられている。藤崎詩織については公開裁判まで行われているのだ。さらに『ときメモ』と、『エヴァンゲリオン』の意外な関係など、今までとは違った視点からの分析で楽しませてくれる。



➡藤崎詩織の公開裁判は一見の価値あり。彼女は果たして無罪か、それとも有罪か？

五劫のすり切れ
TVを観ていた息子（4歳）が突然「荒井注！」と叫んだので、「荒井注を知ってるなんてシブイなコイツ」と思ってよく見てみると、彼が見ていたのはポケモンで、「あっ！ライチュウ！」と言っていたのだった。（ゲーマー母）

Jコード061735

ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ

ROM 未着 | 麻雀&花札／ビスコ | PS | 2月 26日 | 6800円

1本で美少女と麻雀&花札の勝負ができるおトク版

アーケードで人気を得た『ラブリーポップ麻雀　雀々しましょ』と、『スーパーリアル花札　恋々しましょ』。本作ではこの2タイトルをカップリング、さらに女の子から告白されるためにガンバるモードなどを新設している。また、イベントなどで挿入されるアニメーションは描き下ろし。アーケード版のセルワークを担当したスタジオOXによる、アニメーションムービーが楽しめる。ちなみに脱衣シーンはない。

デート感覚で麻雀と花札を楽しみたい人なら



➡ゲーム部分はアーケード版と同じだが、新モードなどが追加されている

●CD-ROM

Jコード072869

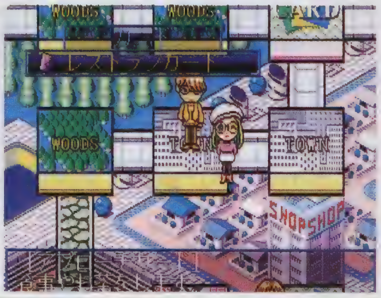
ツアーパーティー 卒業旅行にいこう

ROM 未着 | 恋愛育成ボードゲーム／タカラ | PS | 2月 予定 | 5800円

旅の恥はかきすてだから!? 卒業旅行で告白しちゃおう

他のプレイヤーとの駆け引きが楽しいボードゲームに、恋愛シミュレーションの要素を盛り込んだゲーム。首都圏からひとつ飛びの位置にある総合リゾートアイランドの中を、ルーレットを回して出た目の数だけ移動する。恋の相手となる異性と出会えると、ボード上の彼女&彼氏が見えるようになるので追いかけてアプローチ開始だ。ライバルを出し抜きつつ、気になる異性とデートして、見事告白を成功させよう。

障害の多い恋に燃えるゲーマー向けの一本



➡相手との関係が良好になると、一緒に旅行を楽しめるようになる

●CD-ROM●メモリーカード●マルチタップ対応

Jコード072052

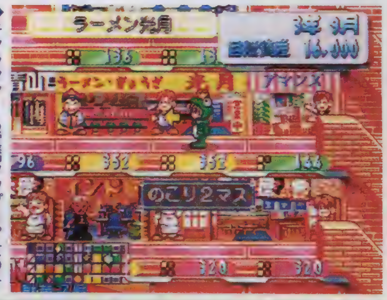
テナント ウォーズ

マスター | ボードゲーム／キッド | PS | 2月 11日 | 5800円

実名のお店を買い占めて買い物料で大儲けだ!?

ボードゲーム『モノポリー』ライクな、お店を買い占めていくタイプのゲーム。開店間近のテナントビルの中を、サイコロの目どおりに移動。止まった場所にお店を開き、他のプレイヤーから買い物料を貰いながら資金を増やしていくのだ。また、買い物などで溜まっていくポイントを使って、直接他のプレイヤーの妨害ができるというのもユニークな点。開店するお店は任意で選べるが、そのうち11のお店は実名のものだ。

親切設計で誰でも遊べるパーティープレイ向き



➡キャラクターも愛嬌タップリ。女の子も交えてみんなで楽しめてしまうのだ

●CD-ROM

ゲーム川柳

サクラサク　俺は一人で　マクラダク（マムー）

【特選おさら通信】

Disc Station Vol.18（春号）

●コンパイル●3月6日発売●1980円（税込）●CD-ROM1枚+本

企画満載でボリューム満点 これ1本でゲーム三昧だ

オリジナルゲームとゲーム情報を満載したコンパイルの季刊ゲームマガジン『Disc Station』の最新作。CD-ROMにはゲーム6本とアニメ2本、さらにテレビCMの映像やインタラクティブムービーなど、盛りだくさんの内容を収録している。雑誌ではWin95を特集。Win95対応のデスクトップアクセサリや壁紙を紹介している。もちろん定番でもある連載マンガを始め、ゲームマニュアルや攻略法といったお約立ち情報も盛りだくさん。充実した内容になっている。お手頃な価格と書店やコンビニで購入できるという手軽さも魅力だ。

ポリポリ！スピード大作戦



⬆3Dで構成されたチューブ状のコースの中を走り回るレースゲーム。コースアウトもないので思う存分、タイムアタックに挑戦できるのだ

⬇悪の組織と戦う勧善懲悪ロールプレイング。『Disc Station Vol.17』で登場した正義の味方が帰ってきた



戦え!!北出マン（後編）

CONTENTS

①セリリのはっぴーばーすでぃ（SLG）
②戦え!!　北出マン（後編）（アクションRPG）
③ポリポリ！スピード大作戦（レース）
④あっぷるそーす　JOURNEY（あっぷる）
⑤なぞぷよ（PZL）
⑥のーコネ　ハートランド（ETC）
⑦大満腹王（TBL）
⑧デスクトップアクセサリ
⑨DSアニメ2本
⑩インタラクティブムービー
⑪デジタルニュース映像

セリリのはっぴーばーすでぃ



⬅『ぷよぷよ』でおなじみのセリリが主人公の育成シミュレーション

Jコード078573

スーパーファミリーゲレンデ

ROM 未着 | スキー／コナミ | SFC | 2月 1日 | 3000円

スピードを競うだけがスキーじゃない。滑りの快感を堪能

長らく発売が保留されていたナムコのスキーゲームがNINTENDO POWER用書き換えソフトとして、ついに登場する。操作方法が独創的で、十字キーの下ボタンとBボタンが左右の体重移動に割り振られている。実際のスキーのごとく体重移動を使いこなし、ザッザッと滑り降りていく感覚が味わえるのだ。またストーリーモードでは、空中演技を競うエアリアルやクロスカントリーなども楽しめる。

新鮮な操作系が新鮮。スキー愛好家は要チェック



➡用意されているコースは8つの架空のゲレンデ。どれも個性的なコースだ

五劫のすり切れ　プレステのふたのうらにABS「アンチロックブレーキシステム」（？）があるのにタイヤをつけてすべらせてもABSはきかない。なぜ？（2G）

Jコード075931

ワリオランド2 盗まれた財宝

開発版
アクション／任天堂
GB 発売 未定 3000円

やってみました　ワリオが出てくるシリーズは変則的な内容のゲームが多いが、本作もその1つ。1ステージは短いが全体のステージ数は多く、結構、遊びがいはある。難易度の上がり具合もうまくて、なんとなくプレイを続けてしまう。（城戸）

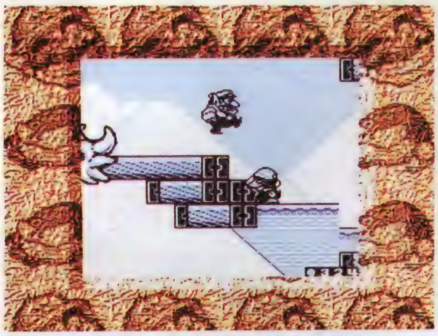
無敵のワリオ再登場 行く手を阻む多彩な障害を蹴散らし進め！

『マリオ』シリーズの名悪役、ワリオが主人公のパズルアクション第2弾。一見すると普通のスクロール型アクションのようだが、ワリオがどんな攻撃にも耐える無敵状態というのが特徴だ。決して倒れないワリオを操作してフィールドを歩き回りながら、隠された出口を探していくというのが基本的な流れ。アクションというよりはパズル的要素の濃い内容になっている。謎解きの仕掛けもステージごとに趣向が違っており、フィールドに隠された抜け道を発見しながらゴール地点を探さなければならない。また、ステージ開始時に提示されるクリア目標を達成するためにも知恵を絞ったりと、力押しだけではクリアできない構成だ。

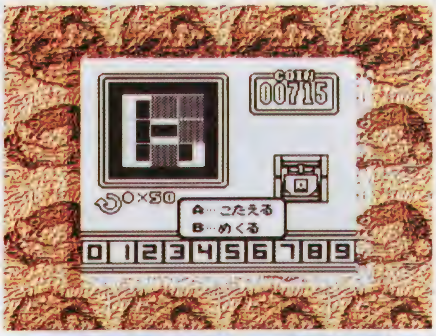
😊 アクションなのにパズルというプレイ感覚がユニーク。難易度も低めで手軽に遊べる。

☹ ワリオがやられることはないので、プレイしていて緊迫感がない。全体的に地味に感じる。

少しの余白時間でも遊べるゲームが欲しい人に



⬆コインを集めつつゴールを探す。ステージによっては特定のクリア条件を満たさねばならないこともあるのだ



⬆ステージ間の数字あてミニゲーム。成功すると貰えるパネルを集めていくと、1枚のイラストが完成する

●バッテリーバックアップ

Jコード075949

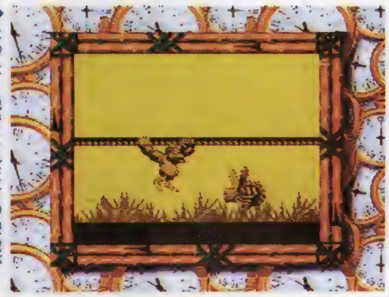
ドンキーコングランド2

開発版
アクション／任天堂
GB 発売 未定 3000円

驚異のグラフィック再び！ ここまでできる美麗映像

今までにない立体的なグラフィックスを作り上げ、好評を博した2Dアクションの続編。本作でも、その見どころはグラフィックの美しさで、ゲームボーイとは思えないほどの緻密な描き込みに驚かされる。また、映像だけでなく動きのモーションもとても滑らか。おなじみのディクシーを操作し、スピード感のあるアクションが楽しめる。ただ、ステージ上の仕掛けや敵の攻撃などは厳しくて、難易度はやや高めだ。

ちょっと難しめのアクションでもOKなお子様に



➡たった1色でこれだけの映像が！ ゲームボーイ随一の映像が堪能できる

●バッテリーバックアップ

Jコード074560

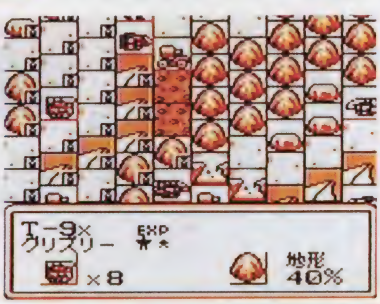
ネクタリスGB

ROM未着
シミュレーション／ハドソン
GB 2月 27日 4200円

名作シミュレーション復活！ 戦略を練るピュアな楽しさ

PCエンジンで89年にリリースされ、今だ高い評価を得ているSFシミュレーション『ネクタリス』が、ゲームボーイで登場する。戦略シミュレーションとしては非常に簡潔な作りになっているのがなによりの特徴。兵器を生産するという概念がなく、ちょうど詰め将棋のように最善手を探っていくというプレイとなる。このゲームボーイ版はマップ数を108も用意。既存のマップをアレンジする機能も付いている。

簡潔だがツボを押さえた作り。初心者にオススメ



➡マップは本格的なヘックス式。防衛線をうまく張るのが勝利へのコツなのだ

●バッテリーバックアップ

Jコード079375

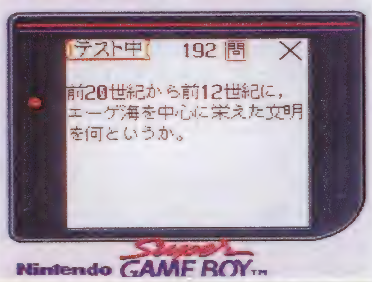
山川 一問一答 世界史B用語問題集

ROM未着
教育／イマジニア
GB 2月 2480円

お手軽に繰り返し学習でき、短期間で知識がアップ！

山川出版社のベストセラー参考書が、教育ソフトの定番シリーズ『合格ボーイ』に新登場。書籍中の約4000問すべてが収録され、大学受験に役立つ本格的な内容となっている。主に2つのモードで構成され、「暗記モード」では各項目ごとに問題を区切り、正解を答えるまで繰り返し出題されるスタイル。また、「テストモード」では問題をランダムに設定可能なので、より実戦力を身につけることができる。

最後の追い込みをかける大学受験生に



➡大学受験で出題される、あらゆる用語が詰まっている優れもの

●カートリッジ

【たまに読むならこんな本】

スーパーロボット大戦大図鑑

●エニックス●本体価格933円

この一冊さえあれば、今日から君もロボット博士

大ヒットしたシミュレーションRPG『スーパーロボット大戦』シリーズのデータブック。今までに登場したユニットを敵、味方ともに、ほとんど収録している充実した内容だ。各ユニットを徹底的に分析した内容は、まさに大図鑑そのもの。主要武器や得意とする地形はもちろん、メインパイロットの紹介や登場作品の解説まで掲載しているのだ。原作アニメを知らない人でも、これを見ればよりストーリーに入り込めるだろう。



➡主要ユニットにはおすすめパイロットも紹介。データだけでなく、攻略にも役立つ一冊だ

ゲーム川柳

薪を割る　つもりで今日も　頭割り（320円）

五劫のすり切れ　昔から「競馬で家を建てた奴はいない」というが、薗部氏は競馬ゲームで大富豪になった。（どあほう列伝）

Jコード077275

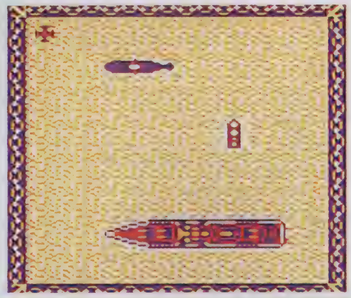
NAVY BLUE 98

開発版
海戦シミュレーション／ショウエイシステム
GB 2月 20日予定 3980円

8×8のマスの中、敵を探してミサイル発射！

純粋な思考タイプのゲームを楽しみたい人向け

マス目に区切られたフィールドの中にミサイルを落としていき、見えない敵艦に命中させれば勝ちという海戦をモチーフにした対戦ゲーム。弾が命中しなくとも、そばに敵艦がいるとニアミスの表示がなされるので、それを手がかりに敵の艦隊を全滅させるのだ。コンピュータの思考はかなり賢く、効率よく攻撃を仕掛けないと、逆に全滅させられてしまう。かなり単純な内容だが、不思議と熱中できてしまうゲームだ。



➡事前に購入したアイテムをうまく使えば、有利な展開を運べる

●カートリッジ

Jコード070971

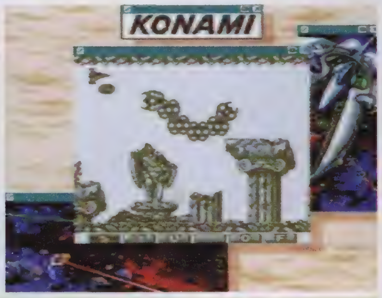
コナミGBコレクションVOL.3

ROM未着
バラエティ／コナミ
GB 2月 19日 3980円

コナミの過去の秀作群をゲームボーイでも楽しもう！

昔のコナミをこよなく愛する生粋のファン向け

過去にコナミからリリースしてきた有名作の移植版をカップリングしてきたシリーズの第3弾。今回の収録作は、横スクロール型シューティング『グラディウスII』、ホラーを題材にした2Dアクション『ドラキュラ伝説II』、疑似3D視点のコミカルなスクロールアクション『けっきょく南極大冒険』、対戦型の格闘アクション『イー・アル・カンフー』の計4タイトル。コナミファンにはたまらないラインナップだ。



➡あの『グラディウスII』も収録。コナミフリークなら要チェックだ

●カートリッジ

Jコード073474

ポケットキョロちゃん

開発版
コミュニケーションアドベンチャー／トミー
GB 2月 予定 3980円

かわいいキョロちゃんと、お友達になろう！

新感覚のアドベンチャーで遊びたい人向き

森永チョコボールの人気キャラクター・キョロちゃんと一緒に、みんなの願い事を叶えていくアドベンチャー。自分でキョロちゃんを操作するのではなく、会話をしながらストーリーを進めていくのが特徴だ。スタート直後はキョロちゃんと仲良くなるのに苦労するが、徐々に表情が豊かになっていく姿は何とも楽しい。また、カーレースやチョコボール拾いなど、ミニゲームも豊富。誰でも手軽にプレイできる。



➡遊園地にはミニゲームがいっぱい。キョロちゃんも大喜びだ

●2M●バッテリーバックアップ

ゲーム川柳

百万円　夢見て握る　パッドかな（ツクール）

その他の2月発売TVゲーム

『2度あることはサンドア～ル』（サタコレ）	SS	2月11日	CSK総合研究所	2800円
サクラ大戦（サタコレ）	SS	2月11日	セガ・エンタープライゼス	2800円
ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡（サタコレ）	SS	2月11日	セガ・エンタープライゼス	2800円
ぎゅわんぶらあ自己中心派ーTOKYO MAHJONGLANDー（サタコレ）	SS	2月11日	ゲームアーツ	2800円
バーチャコップ スペシャルパック	SS	2月19日	セガ・エンタープライゼス	5800円
白き魔女～もうひとつの英雄伝説～	SS	2月下旬	ハドソン	6800円
スーチーパイアドベンチャー　ドキドキ　ナイトメア	SS	2月	ジャレコ	6800円
バッシングビート	PS	2月11日	イースリースタッフ	5800円
ミサの魔法物語　限定版	PS	2月26日	サミー	7800円
ラストレジオンUX	N64	2月	ハドソン	価格未定
ルルリ・ラ・ルラ	PC-FX	2月20日	NECホームエレクトロニクス	7800円
カービィのきらきらきっず	SFC	2月	任天堂	3000円

Jコード064629

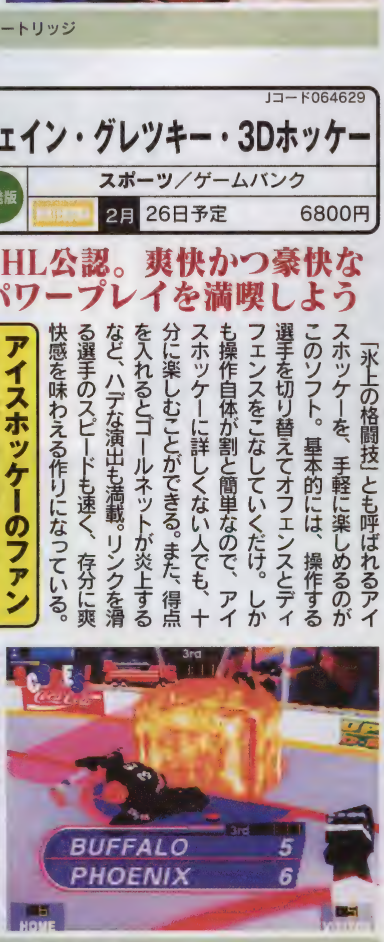
ウェイン・グレツキー・3Dホッケー

開発版
スポーツ／ゲームバンク
NINTENDO64 2月 26日予定 6800円

NHL公認。爽快かつ豪快なパワープレイを満喫しよう

アイスホッケーのファンなら必ず満足できる

「氷上の格闘技」とも呼ばれるアイスホッケーを、手軽に楽しめるのがこのソフト。基本的には、操作する選手を切り替えてオフェンスとディフェンスをこなしていくだけ。しかも操作自体が割と簡単なので、アイスホッケーに詳しくない人でも、十分に楽しむことができる。また、得点を入れるとゴールネットが炎上するなど、ハデな演出も満載。リンクを滑る選手のスピードも速く、存分に爽快感を味わえる作りになっている。



➡ボタンの組み合わせによって、ワンツーによる連携攻撃などが繰り出せる

●カートリッジ●64M

Jコード076856

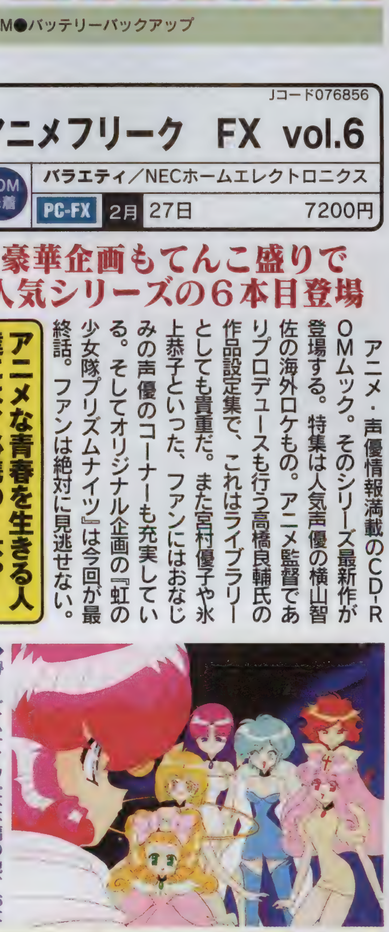
アニメフリーク　FX　vol.6

ROM未着
バラエティ／NECホームエレクトロニクス
PC-FX 2月 27日 7200円

豪華企画もてんこ盛りで人気シリーズの6本目登場

アニメな青春を生きる人達には、必携の1本!?

アニメ・声優情報満載のCD-ROMムック。そのシリーズ最新作が登場する。特集は人気声優の横山智佐の海外ロケもの。アニメ監督でありプロデュースも行う高橋良輔氏の作品設定集で、これはライブラリーとしても貴重だ。また宮村優子や氷上恭子といった、ファンにはおなじみの声優のコーナーも充実している。そしてオリジナル企画の『虹の少女隊プリズムナイツ』は今回が最終話。ファンは絶対に見逃せない。



➡『プリズムナイツ』は本編の他、おなじみデータライブラリーも充実

●CD-ROM2枚組

五劫のすり切れ　「五劫のすり切れ」はキミの投稿を待ってるゾ。アンケートハガキでの投稿のほか、ニフティ、インターネットでの投稿も熱烈歓迎。コマンドは、「GO SFULABO」。ということで今月はここまで。アディオス！（すり切れ担当）



『アントレ』は起業・独立予備軍、ベンチャー企業経営者の様々な情報やメッセージを掲載し、みなさんの「●●したい」を応援する全く新しいビジネス情報誌です。起業・独立を考えている方々への経営に関するサポート情報やビジネスパートナーの情報はもちろん、ビジネスマンや学生の方々など"ハイパービジネスマン"を目指す方々にも、人脈づくりの情報、事業アイデアや創業メンバーの募集情報、異業種交流会・ビジネスセミナー情報など、ビジネスでの出会いをつくる情報を毎月提供しています。情報は興味ある業種・業界のビジネスフィールド別に掲載、また内容が一目で分かるようにアイコンで表示しています。気軽に読んで、魅力あるベンチャー情報を獲得するビジネス情報誌、それが『アントレ』です。

載せて見つける！読んで見つける！
アントレは、あなたの「●●したい」を応援します。

掲載募集中!!
無料掲載
(1/16サイズ)

情報 近い将来、お店を持ちたいと思っています。どなたかアドバイスをいただけませんか。

提案概要 ▶自分のお店を持ちたいのですが、ほんとはわからないことだらけです。私のように、元ＯＬでいま自分のお店を持って頑張っていらっしゃる方、何でもいいので教えてください。

自己紹介 ▶ある電機メーカーで、10年間営業アシスタントのような仕事をやってきました。これといった特技などはありませんが、友達関係を含めて人脈は結構ある方だと思います。

かもめ花子
〒00 東京都○○区○○○ アントレマンション○○
☎ 00-0000-0000 F 00-0000-0000 E 0000@r.recruit.co.jp

連 012345 F E
金 現在500万円ほどの貯金があります。
現 大手電機メーカー勤務
年 29 性 女
校 ○○○短大
血 O 出 埼玉県
住 東京都○○区

あなたはどんな情報を発信しますか？

- ●資金提供求めます、出資します
  ⇒「インターネットを使った事業アイデアを持ってます 投資してください」など
- ●起業・独立・新規事業を始めるためのパートナー募集
  ⇒「マーケティングに詳しい方、私の事業をサポートしてください」など
- ●起業・独立・事業拡大に関する勉強会などの仲間募集
  ⇒「アートビジネスのSOHOネットワークに参加して下さい」など
- ●販路・代理店募集
  ⇒「私の作ったICカードを販売してほしい」など
- ●商品仕入れ・店舗・不動産・什器などを求める情報
  ⇒「神田駅周辺で10坪程度のオフィスを探しています」など
- ●専門家などからの起業家を支援する情報
  ⇒「税務、財務など、管理業務のアウトソーシングをお受けします」など
- ●アイデア・企画・知的所有権の募集・PR情報
  ⇒「20歳代を対象とした輸入雑貨店のコンセプト募集」など
- ●起業に役立つ様々な情報
  ⇒「中国と貿易する時の注意点を教えてください」など
- ●自分・自社の能力を生かせる仕事の依頼を求める情報
  ⇒「カタログ撮影なら自信があります」など

原稿用紙の入手方法

アントレFAXサービス
フリーダイヤル **0120-560-148**
BOX番号0124（個人用）0125（法人用）を指定してください。

インターネット
http://www.recruit.co.jp/BI/

法人情報も募集しています
申込フリーダイヤル **0120-664-410**
※10：00～18：00土・日・祝祭日は除く。※法人情報に関しては、昨年1月1日以降設立の法人に限らせていただきます。

載せて見つける！読んで見つける！
ENTREPRENEUR JAPAN
米国アントレプレナー誌提携
「起業・独立・事業拡大」のキッカケ"発見"マガジン

アントレ

毎月27日発売／定価500円（税込）※全国の書店・コンビニエンス等でお買い求めください

●ビジネスフィールド別編集スタート！！●インターネット・ホームページ「アントレNet」もバージョンアップ！！●掲載情報件数も大幅アップ！！

1月 発売のテレビゲーム

- マイクロマシーンズ
- 街
- ソロ・クライシス
- トゥームレイダー2
- OPTION チューニングカーバトル
- FORMULA1 97
- シムシティ2000
- AZEL -パンツァードラグーンRPG-
- V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION
- スペクトラルタワーII ...etc

今月のピックアップソフト

NOW on SALE!!

じゅげむが特に「注目」したタイトルを集め、実際に遊んでみた感想を掲載。アドバイスも参考に。

注目ソフト・ピックアップ

注目ソフト・ピックアップとは？

先月のソフト・カタログで「注目！」マークが付いたものをさらにやり込んで、その面白さを追求して紹介するコーナーです。発売直後のHOTなゲームのワンポイント情報をお届けします。

注目

ゲーム情報の見方

追っかけ情報・・・・スケジュールの都合でソフト・カタログに載せられなかったゲームを追っかけで紹介しています。すべてのゲームをもれなく掲載するのがじゅげむのお約束です。

新着ROM・・・・前回、編集部にROMが届かずにちゃんと紹介できなかったソフトに関して、もう一度ピックアップしているものです。触らなければわからないゲームの面白さをお伝えします。

注目ソフトピックアップ

年明けからの新作ラッシュで、思わずどれを買うか迷ってしまうところ。そんなときはやり込みライター達の感想を参考に、自分にピッタリのゲームを探し出そう。

Jコード062308



AZEL ーパンツァードラグーンRPGー

SS ●CD-ROM4枚組●セガマルチコントローラー対応

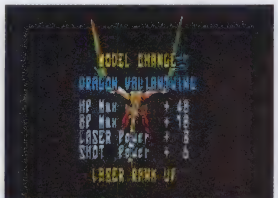
サターンを代表するシューティング、『パンツァードラグーン』シリーズ第3弾は、ロールプレイングで登場。ドラゴンの形態によって伸びる能力が変わるなど、システム面の奥が深い。

できれば先に進みたくなかったけど……

仕事柄、発売前のゲームに触れる機会は多いけど、この作品はあまり先に進めたくないな、と思った希少な1本だ。だって、実際に購入するつもりだし。個人的には、それほど心惹かれるタイトルとなっている。

で、実際どこが一番お気に入りかというと戦闘システムだ。とにかく飽きない。例えば位置取り。こちらは敵の弱点があるエリアに回り込もうとする。しかし敵も、自分達の有利なエリアに導いて強力な攻撃を叩き込もうとする。ここらへんの駆け引きが非常にアツく、ザコ敵が相手でも油断はできない。緊張感のあるバトルが楽しめるのだ。また、敵によって特徴や弱点が異なるので、初めて交戦する敵には苦戦するが、何度も戦って効率のいい攻め方が分かってくると、スマートに勝てるようになる。こうやって敵を攻略していく過程が、実に楽しい。

そんなわけで、戦闘が楽しいロールプレイングを求めている人なら、確実に楽しめるはず。物語が前2作とつながっているので、これまでのシリーズをプレイしておくと、一層のめり込めるだろう。（加藤）



➡あるイベントを通過するとドラゴンに変化が


⬅戦闘システムがよく練られており、飽きない

耳寄り情報2連発!!

耳寄り1 先行入力をマスターせよ


⬆初めて戦う敵を相手にするときは、先行入力で攻撃を仕掛け、全方向から弱点を捜そう

位置取り中にA、B、Cいずれかのボタンを押しっぱなしにしておくと、位置取り終了と同時に攻撃もしくはコマンド選択が可能となる。これが先行入力だ。なお、敵が位置取りしているときでも先行入力はできる。位置取り中は、常にボタンを押しっぱなしにしておこう。ただし、ゲージが溜まっていないときには先行入力できないので注意。

耳寄り2 ワームの親子を助けると……!?

序盤に訪れる砂漠には、途中にオアシスがある。そしてそこには、身動きが取れないワームの親子がいる。この親子を調べると助けたことになり、2匹は穴に入っていく。その後を追って穴の中に入ると、最深部でエッジ専用の武器「ハイバルカン」を入手することができる。砂漠を越える途中にはボス敵が登場するので、ぜひとも手に入れておきたい。



⬆砂漠を越えた後に訪れる街でも売っているが、ここで手に入れておいたほうが絶対にいい

MENU


街
●チュンソフト
●サウンドノベル
●5800円
SS


AZEL ーパンツァードラグーンRPGー
●セガ・エンタープライゼス
●ロールプレイング
●6800円
SS


放課後恋愛クラブ ～恋のエチュード～
●キッド
●恋愛シミュレーション
●6300円
SS やってみました ROM着!


ソロクライシス
●クインテット
●シミュレーション
●5800円
SS


OPTION チューニングカーバトル
●エム・ティ・オー
●チューニングカーレース
●5800円
PS


トゥームレイダー2
●ビクターインタラクティブソフトウェア
●アクションアドベンチャー
●5800円
PS

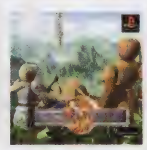

シムシティ 2000
●イマジニア
●シミュレーション
●6800円
N64 やってみました ROM着!


FORMULA1 97
●SCIE
●レース
●5800円
PS


V−RALLY CHAMPIONSHIP EDITION
●スパイク
●レースゲーム
●5800円
PS


マイクロマシーンズ
●ナムコ
●マルチプレイヤーレーシング
●5800円
PS


センチメンタルグラフティ
●NECインターチャネル
●恋愛シミュレーション
●7500円
SS 追っかけ情報


スペクトラルタワーⅡ
●アイディアファクトリー
●ロールプレイング
●5800円
PS


ジャングルパーク ～サターン島～
●BMGジャパン
●アドベンチャー
●4800円
SS 追っかけ情報


仙窟活龍大戦 カオスシード
●ネバーランド
●ダンジョン育成シミュレーション
●6800円
SS やってみました ROM着!

NOW on SALE!!

Jコード063363



ソロ・クライシス

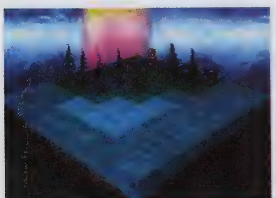
SS

神様となって人間のしもべ達を率い、魔物達と戦うシミュレーション。人間界と魔物のいる世界が表裏一体となっており、片方に地形の変化が起きると反対側にも影響を与える。

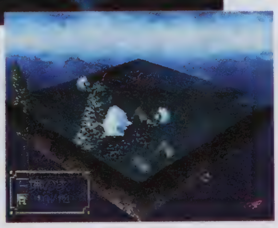
システム的には面白い。これでハデさがあれば……

この作品のプレイ感を簡潔に説明すると、「1枚の盤の裏表を使った潜水艦ゲーム」といったところだろうか。敵が裏側の世界にいるので、何をやっているのかがはっきり分からない。地形の隆起や陥没、裏の世界から聞こえてくる魔物の言葉から敵の行動を予測。敵が家を建てていると思われるエリアに、神の奇跡をかけて地形を変えるなどの妨害を仕掛けることになる。ここらへんのノリが、潜水艦ゲームをほうふつとさせるだろう。つまり、敵の行動を読むという楽しさがあるわけだ。

ただ、いかんせん全体的に地味。ハデな演出があるわけではないし、敵を倒したところで爽快な気分にさせてくれるわけでもない。敵に勝ったとき、嬉しいことは嬉しいのだけど、そこに至るまでのプロセスを思い起こしてみると、淡々と家を建てたり神の奇跡を使っていたような感じがして、どうも気分が盛り上がらないのだ。シナリオクリアまでに展開的な抑揚などがあれば、もっと面白く感じられたのだが。（加藤）



⬅勢力が強くなるとさまざまな神の奇跡が使える



➡裏の世界に行って初めて、敵のすべてが分かる

裏の世界の音は、こまめにチェックしよう

「裏側の音を聞く」というコマンドを選んだとき、その近くに敵がいると敵の会話が魔物の言葉で聞こえてくる。最初は何を言っているのかが不明だが、いくつかの会話を拾い、それぞれの単語を翻訳していくと、敵の作戦が分かる仕組みになっている。何もすることがないユニットに裏側の音を聞かせ、情報を集めていこう。



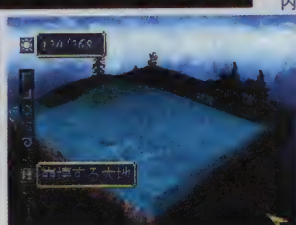
⬆とんでもない情報を引き出せることもある。翻訳はこまめに行おう

生き残るための必勝テクニック

神の奇跡は基本的に、地形を変化させるものと考えていい。隆起もしくは陥没している土地を平らにして、家を建てられる地形に変えるという使い方が、一番ノーマルだ。しかしうまく使えば、攻撃する手段ともなる。例えば、裏側で敵が家を建築しているとする。その近くに地震を起こせば、建物を崩壊させることが可能だ。また敵が表の世界に来たとき、敵のいる地帯を陥没させ、そこに雨を降らせると敵を溺死させることもできる。ただし神の奇跡は、表の世界でしか使えないうえ、使用する際にSPという値を消費する。使いどころに注意しよう。



⬅表の世界であっても、画面内にしもべがいないと使えない



⬆地震や隕石は、大量のSPを消費する。勝負どころで使おう

Jコード061794



街

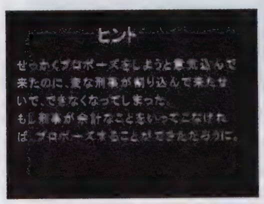
SS ●CD-ROM2枚組

8人の主人公＝8つの物語が用意されている、実写取り込みのサウンドノベル。各主人公の行動が他のシナリオ展開に影響を与える、ザッピングシステムが最大のウリ。

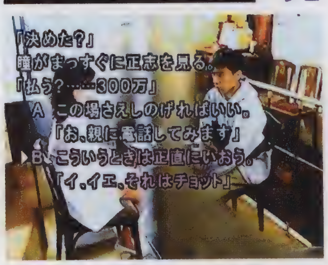
絶妙なストーリー展開に引き込まれていく感じ

まずは、長い間明かされなかった、正確なゲーム内容を紹介しよう。8人の主人公全員の、5日間にわたる物語を完成させることが目的だ。8人全員が1日目を終了して、ようやく2日目を開始することができる、というシステムになっている。また、体験版では、ザッピング先直前までのシナリオを読んでいなくても、ザッピングが可能だった。しかし製品版では、直前まで読んで「つづく」を出してからでないと、その先へのザッピングはできないようになった。体験版をプレイして、不自然なザッピングシステムに不信感を持った人、この辺はしっかり改良されているので安心してほしい。

さて、実は俺も体験版をプレイして、少し不安を覚えていた。だが、最新バージョンのロムをプレイしたところ、結構イケてる。何しろ、ストーリーがいいのだ。ザッピングの面白さだけに頼らず、各シナリオの設定や展開に力を入れているのがよく分かる。サウンドノベルとしては、非常に完成度の高い作品と言えるだろう。ただ、個人的にはストーリーが見事なゆえに、一気に1つの物語を読破してしまいたい感じがしてしまう。また、ザップするタイミングが悪いとバッドエンディングを迎えてしまうので、初めはストレスがたまるかも。（井上淳一）



⬅最初のうちはバッドエンディングになってもヒントが出る心遣いが嬉しい

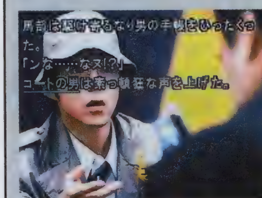


⬆選択肢1つ間違うだけでも話がつながらず、緊張する場面がいっぱい

『街』を上手に歩く3つのキーワード

1 ZAP

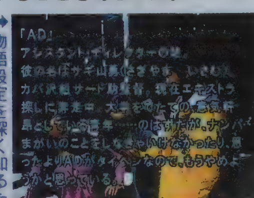
緑色で表示される他の主人公の風体をチェックすると、その場で別シナリオにザッピングすることになる。このゲームではザッピングが大事なので、片っ端からチェックしまくろう。



⬅ときにはザッピングのタイミングも重要になる

2 TIP

青色で表示される文字それをチェックすると、脇役のプロフィールや用語説明が見られる。攻略自体には直接関係ないが、中にはTIP中にZAPが隠されていることもあるのだ。



➡物語設定を深く知るためにとても役立つ

3 しおり

選択肢を1つ間違えただけでも、バッドエンディングを迎えてしまうこのゲーム。選択肢ごとにしおりを挟んでおけば、いつでもやり直しがきくので、安心していろいろ試すことができる。



⬅どんな場面でも挟むことができる優れもの

Jコード070271



トゥームレイダー2

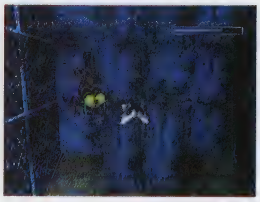
PS

前作好評を博した、アメリカ産アクションアドベンチャーの続編。中国、ベニス、海、チベットにわたり冒険を繰り広げていく。多彩なトラップとアクションが見どころになる。

アクション、謎解きともに最高級の緊張感！

最近、アクションアドベンチャーが人気ジャンルになり、結構いろいろなタイトルが発売されている。その中でも個人的にお気に入り、マジで面白いのが『トゥームレイダー2』だ。まず、レイラのアクションがスゴすぎる。前作をプレイしたときも、その滑らかさと細かさには驚かされたが、今作はそれより数段上。本当に人間味のある動きを見せてくれ、ただ動かしているだけでも惚れ惚れするくらいだ。さらに、新アクションが増えるわ、銃の射撃時に閃光が走るわで、バリエーションが一段と多彩になっている。それがハイスピードで展開されるのだから、アクション好きにはもうたまらない！　また、謎解き部分もこれまた面白い。ステージの構成が複雑で、険しい山中があれば海もあり、雪原もある。そしてそこには、難解な仕掛けが山と待ち受けているのだ。おかげで手応えは十分だし、気を抜くヒマなんてこれっぽっちもない。緊張感は抜群で、ドキドキ、ハラハラ、ゾクゾク、そんな気分をバッチリ感じさせてくれる。

ちなみに、難易度はかなり高め。非常によくできたゲームなのに、プレイヤーを選ぶところが欠点かも。（井上淳一）



⬅ノンストップで目まぐるしく変化するシチュエーションが気持ちいい



⬆アクションの腕に覚えのある人なら、高度なトラップの連続に興奮必至！

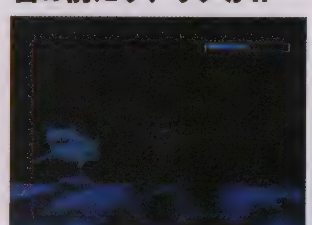
トゥーム2名場面集

ボートで疾走だ！



⬆レベル2、ベニスではボートが登場！吹き上がる水しぶきがカッコいい

目の前にサ、サメが!!



⬆レベル3で、海底に投げ出されたレイラにサメが迫る。緊張感は最高潮だ！

スノーモービルでカッとび！



⬆レベル4、チベットの雪原を突っ走る！　敵をひき殺すのが快感です

暗闇の中から強敵出現！



⬆チベットにある「タリオンの墓」では、真っ暗闇でもモンスターが襲いかかる！

Jコード069957



放課後恋愛クラブ —恋のエチュード—

SS ●CD-ROM2枚組

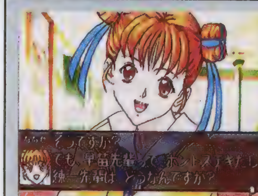
放課後、ファミリーレストランに集まった男女が、恋について語り合いベストパートナーを見つけるという恋愛シミュレーション。チョットHな恋と、女の子の会話内容が秀逸な1本。

好きな女の子と話す会話こそ、ゲーム進行を支配する！

パソコンで好評だった豊富な会話内容と、女の子の自然な応対は健在。キーレスポンスなどに多少の違和感が残るものの、直感的に遊べる操作性は2重マルだ。グラフィックのレベルも高く、固定ファン以外でも楽しめそうなデキになっている。

ここでは、女の子との楽しいひとときを体験するための、基本的な行動を伝授しよう。まずは目標とする女の子を決め、そのコとは1日1回ツーショットしたい。そのとき、会話は2度の内容選択を見られるように進めるといい。これは女の子自身に関する話題が王道だ。上手く答えれば夜にポケベルが入ったり、彼女の独り言が聞ける。会話内容のチェックにはセーブを上手く使おう。即日・休日を問わずデートの誘いは失敗しても意味がある。相手に対するアピールになるからだ。ちなみにデートのOK、イベントなどは限られた期間のみ発生。会話内容や、独り言を注意して聞いておこう。（相原）

気になるアノコのすべてを知りたい



⬅ツーショットは相手に好感を与える最低条件だ



➡夜のポケベルや女の子の独り言はよい兆し！



⬅ここで上手く話題を振ればもう1度3択が！

恋の法則　同時攻略はヤケドのもと!?

会話内容やイベントが豊富なゲームなので、気に入った女の子を一途に追いかけるのが基本攻略。女の子全員が揃うのは5月23日だから、目当てのコがいなければ、ファミレスにいる必要はない。

思いは一途に…



⬆デートイベントは、アニメシーンがふんだんに盛り込まれた、ウハウハな時間の宝庫だ。5枚のデート券は、有効に使うべし！

NOW on SALE!!

Jコード 068527



FORMULA1 97

PS

リアルな走りの感覚で人気を博した、Ｆ１レースシリーズの第２弾。最新データへの更新や、マシン挙動などの細かい修正が施され、さらにリアリティあふれるレースが楽しめる。

最新データに更新された待望のＦ１レースがやっと発売

前作をプレイしたファンが、口々に言った不満点が「ドライバーやコースなどのデータが古い」だった。その反省を踏まえてか、今作をプレイしてみて一番嬉しかったのが、その不満点が解消され、97年度の最新データに更新されていることだ。他にも、マシンのコンディションが刻々と変化するリアリティや、クラッシュなどのときに振られるフラッグなどの要素も追加。より本物のレースに近い演出がされているのも面白い。もちろん、操作感覚は前作と同様にシビアで、ハンドリングとスピードコントロールを慎重にやらないと、すぐにコースアウトしてしまうほど難しい。そのためか、レースにはあまりスピード感が感じられず、淡々と走りながら周回を重ねる印象が強いのが残念。(小林)



⬆クオリティの高いレース画面に加え、光の眩しさなどの演出がプラスされている

順位を上げるための2つのポイント

1.正確なライン取り



Ｆ１はわずかなコントロールミスも許されないほど操作が重要。アクセルやブレーキのコントロールを含め、ベストラインをキープし、正確なライン取りで走ることが勝利への道なのだ。

2.マシンのセッティング



セッティングは重要ポイントで、少しの違いでも走りに影響してくる。コースのレイアウトやテスト走行を参考にして、ハンドルの切り角やウイングの角度などを調整してレースに挑戦だ。

97年のレースをシミュレーションしてみよう！

最新データが登録されている今作では、実際のレースと同じ状況で走る遊び方が楽しめる。つまり、シングルレースで天候やタイヤのセッティングを再現して、レースをリアルにシミュレートするというわけだ。また、お気に入りのドライバーやチームが、本当は負けたレースを勝たせたりと、ファンの考えるもしもを実現させるのも面白いかも。難点は、スタート位置が自由に決められないことか。



⬆雨に泣かされた第５戦。ウィリアム勢のタイヤチョイスにミスがなければ？



⬆第11戦でポイントをゲットした日本人ドライバー中野信二の走りを再現する

Jコード 069663



OPTION チューニングバートル

PS

マシンのチューニングの醍醐味を前面に押し出した、走り屋御用達の３Ｄカーレース。マシンの種類やパーツ、コースに至るまで、走り屋を唸らせるラインナップが特徴だ。

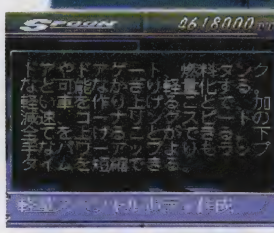
チューニングの醍醐味を凝縮！　走り屋必見のレースだ

普通のレースゲームでチューニングと言ったら、ただマシンを速くするためだけのステップに過ぎない。本作をプレイすると、それがハッキリと痛感させられる。特に、日本全国の有名チューニングショップの協力の下、それぞれ違った調整を施すことができるのだ。例えば、ロータリーエンジン専門のショップとか、サーキット仕様の調整をしてくれるとか、目的に応じた改造ができるというわけ。中には、一度取り付けると取り外し不可のパーツもあったりして、いろいろと考えさせられる場面もあったりする。そのため、特性の違う４コースで勝つためには、場合によっては４台のマシンを持つというこだわりも必要かもしれない。

マシンの操作は実際の運転同様、タイヤのグリップを重視している。特にカーブの手前ではブレーキをきちんと使い、タイヤをグリップさせなければならない。もしも減速をしないでカーブに突っ込むと、簡単にコースアウトしてしまうぞ。(小林)



➡本物同様、多岐に渡ってパーツが用意されている



⬅細かいチューニングを施せるのが楽しい



⬆愛車は中古車ショップで購入する。どれも定番と言える、17種類を用意している

走りの特性が違う４コースを走破せよ！

本作には走行感覚の違う、特徴的なコースを４つ用意。ラインナップは定番の湾岸高速や峠道を始め、サーキットやオーバルコースなど、満足の行く走りが楽しめるものばかりだ。



⬆直線とカーブのバランスがよく、スピード感とドリフトの両方が楽しめる



⬆サーキットはグリップ走行が主体。セッティングの善し悪しが表れる



⬆左右への激しい切り返しで、豪快なドリフトが楽しめる人気の峠道だ



⬆高速コーナーで最高速度の走りが楽しめる、オーバルコースもあるのだ

Jコード072834



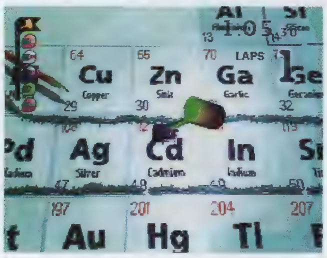
マイクロマシーンズ

PS

おもちゃみたいなマシンで競い合う、コミカルなレースゲーム。コースに合わせて車や戦車、ボートなどマシンが変わり、それぞれ違った操作感覚を楽しめるのが特徴と言える。

おもちゃの車を運転するような、楽しい雰囲気で走れる

もともと英国メーカーが制作したのだから当たり前だが、ナムコのレースだからといって、スピーディなものを期待するとアテが外れる。コースが机の上や池など、メルヘンチックな場所が舞台なので、全体的な印象はコミカルだ。そのくせコースの作りが厳しく、コース外に簡単に落ちたりと走るのが難しい。手応えと挑戦のしがいはある。(小林)



⬆アイテムを使った攻撃で、ライバルを蹴落とすと言った楽しげな要素もあるのだ

操作感覚の違いに慣れることから始めよう

このゲームは俯瞰視点でラジコンのように操作をする。そのため操作に慣れるまで難しいぞ。



⬅下方向に走るとは操作が逆で混乱する

➡豪快なドリフトで走ることも可能だ

Jコード072907



V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION

PS

悪路を突っ走ってゴールを目指す、ラリーの醍醐味が味わえる3Dカーレース。ちょっとしたギャップで跳ねたり、操作を誤るとすぐにテールスライドする、迫真の走りが体験できる。

跳ねてスピンして転がって。これがラリーの醍醐味だ

スピーディで豪快な走りが楽しめる。それが本作を最初にプレイしたときの感想だ。特にレース画面はキレイでスクロールが速く、道幅が狭いため、かなりの速度感がある。また、ちょっとしたギャップを拾うとジャンプしたりと、これぞラリーといった走りができるのも楽しい。

レースはダートや雪道など、普通に走ると即スピンしてしまいそうな悪路を走る。そのため、コーナーリング時にアクセルワークやブレーキングをミスると、すぐに制御不能のテールスライドを起してしまう。逆にマシンのコントロールができていれば、ドリフトをしなくてもキュッキュッという具合にグリップして曲がることができる。特に慣れない序盤のコースでは、グリップ走行で走ったほうが速いくらいだ。(小林)



⬆太陽の眩しささえも感じる、クオリティの高いレース画面を駆け抜けていく



⬆コントロールを誤りクラッシュすると、横転するという豪快な演出もある

Jコード056120



シムシティ2000

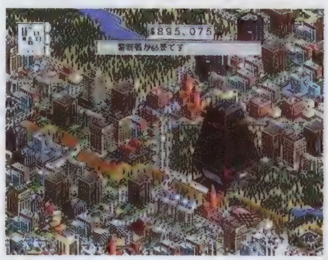
N64

都市のパーツを自由に組み立てて自分だけの街を作る、都市設計シミュレーション『シムシティ』の続編。マップに高低差の概念が生まれ、より立体的な街作りが楽しめる。

最速マシンの本領発揮、快適なプレイを約束

オリジナルはパソコンで、それから他機種へと移植されてきたこのタイトル。NINTENDO64版は、さすがにコンシューマ機最速の64ビット機だけあってプレイが快適になっているのが特徴だ。時間経過を早くすると、発展を見守るだけの無駄な時間をかなり短縮することができる。お陰で開発に専念することができるのはありがたい。

また本作ではさまざまな要素が追加されているが、プレイ感覚はパソコン版と同様。その楽しさは、あくまでコツコツと街を組み立てていき、その発展を見守るという部分にある。そのため、本作は複雑な街作りを満喫できる反面、煩雑な面がある印象もぬぐえない。(城戸)



⬆電気に水道、交通網。市民のさまざまな要望を満たしていかなくてはならないのだ

シナリオは全3章!! 進化する都市開発を楽しむ

Part 1 シム星編



⬅現代風の建物が並んでいる。難易度も、やや低め

シム星上のまっさらな土地を開拓していく。入門編ともいえるゲーム

Part 2 宇宙編



⬅SFチックな建造物がところ狭しと建ち並ぶ

宇宙でのスペースコロニー内を開拓するという設定になっている

Part 3 そして…!?

襲いくるモンスターとの戦いなどの難関を突破したその後……!?

さまざまなお楽しみがギッシリ満載!!

他機種版との最も大きな相違点が、ふんだんに盛り込まれている、お楽しみ要素。街の発展に従って、ミニゲーム的なイベントが発生する仕掛けになっている。競馬場を建設すれば、そこで競馬ゲームが楽しめたり、第2部の宇宙編では飛来するモンスターと戦うシューティングゲームや、バイオテクノロジーによる品種改良ゲームなども用意されている。中でもユニークなのが女の子とのお付き合い。恋愛シミュレーション風にお見合いイベントが発生して、結婚相手が決まるという変わり種のイベントだ。ゲーム部分はあくまで固い印象だが、こうしたイベントでめりはりのあるプレイが楽しめる。



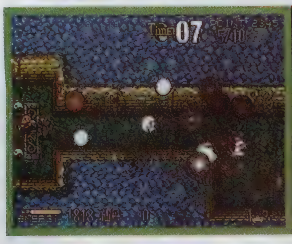
⬆宇宙での3Dシューティング。ちゃんとボス戦があったりもするのだ



⬆女の子とデート!?　4人の女の子から相手を選択。うまくいけば結婚も……

NOW on SALE!!

Jコード052612



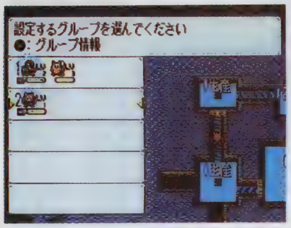
仙窟活龍大戦　カオスシード

SS

仙術を駆使してダンジョンを掘り、地脈に気を満たしていくという、独創的なゲーム。効率よくダンジョンを構築し、仲間の仙獣を働かせつつ、外界からやってくる敵を撃退する。

噛むほどに味が染み渡る、超スルメ的ゲーム

一見すると、ダンジョン型のロールプレイングに見えるが、さにあらず。ゲームの目的は、ダンジョンを掘ること。自分で掘ったダンジョンを守備する。こんな発想のゲームはまれで、プレイ感は新鮮。ルールを把握するまではややつらいが、この時期を過ぎれば楽しさがジワジワ倍加してくる。敵の侵入への対処、エネルギー効率のいいダンジョンの構築など考えることは多い。腰を落ち着けて遊び込みたくなるゲームだ。（城戸）



←ルールは複雑だが、奥深い内容で遊びごたえはある

SFCとの違いをチェック

まず目に付くのがシナリオボリュームの増加。本作はシナリオが10＋αも用意されている。また新モードの「なぞ仙窟」は、特定の条件を満たすようダンジョンを構築するというモノで、前作をやりこんだようなファンには嬉しいかぎりの新ファクターだ。



↑「なぞ仙窟」をクリアすると褒美のアイテムを貰うことができる

Jコード061409



スペクトラルタワーII

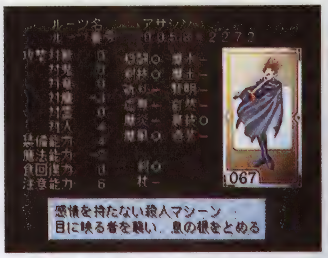
PS

鍵と扉を探して1万階もの塔をひたすら登っていく、超シビアなロールプレイング。サイコロバトルの廃止、パーティプレイ、ルーツなど、前作とは大きく生まれ変わっている。

食わず嫌いはいけないよ！　ぜひ一度挑戦してみよう

暇なときにプレイして、とりあえず1060階まで進んだ。前作の大ファンで、今でも最上階を目指している俺はそのとき、ある重大な事実に気付いてしまったのだ！「あれ、全然飽きずにここまできたぞ!?」。

人は前作をク○ゲーと呼ぶ。確かに、強くなってもすぐ死ぬし、演出もほとんどないし、長時間続けられるのは限られた人間だけだった。だがこの『II』は、普通の人でもプレイできる（と思う）内容になっている。忍耐力を求められただけの前作に比べ、変更可能なルーツなど、ゲームとしての面白さが数段アップしているからだ。また、少し進むたびにイベントが用意されているのも驚いた。この調子なら、1万階まで苦にならずに遊べそうだ。さあ、みんなも俺と一緒に目指せ！（井上淳一）



↑130種類以上ものルーツを探し出すだけでも、相当な時間楽しめる



↑グラフィックのクオリティが高いのも、長く遊べる秘訣かもしれない

Jコード071480



ジャングルパーク ～サターン島～

SS

舞台となるのは、「ジャングルパーク」という巨大な島。島内にはさまざまな仕掛けが隠されており、プレイヤーは1匹の「Saru」となってここを散策することができる。

自由に動き回るより、目的を持って歩くほうが楽しい!?

「この島には、仕掛けがたっぷり用意してあります。ご自由に遊んでください。目的は、自分で見つけてください」なんて掲示板が似合いそうなこの作品。何をするのかはプレイヤー次第なので、ゲーム性は息抜きにピッタリ。ただサンプル版では、最初に橋を掛けて外に出るまでの手順からして、かなり不親切だった。また、通行できる場所とできない場所の見分けが付きにくかったのも事実。結局、お気楽な感覚を味わうどころか、ストレスを溜め込むことになることも……。

パソコンではよかったかもしれないが、サターンを起動して息抜き、という気にはなれない。結局のところ、自分で何かしらの目的を設定してプレイしないと、長い時間遊ぶ気にはならないかもしれない。（加藤）



↑橋を掛けるのに必要な薪は、家の裏にある。赤丸の場所に立ち、視点を変えよう



↑何もなさそうな場所でも、仕掛けが隠されいることが多い。捜してみては？

Jコード048500



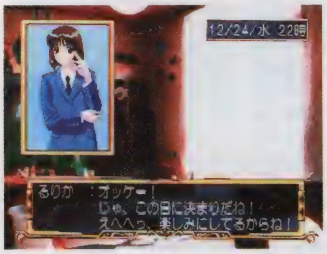
センチメンタルグラフティ

SS

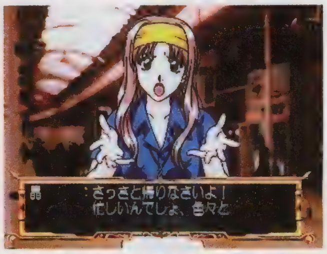
過去に出会った、全国各地に住む12人の美少女たちと遠距離交際をしていく恋愛ゲーム。恋愛シミュレーションに多く見られるパラメーターなどを極力廃したシンプルな作り。

“恋に落ちる”過程をあえて描かぬ恋愛ゲーム!?

前人気の加熱ぶりでは並ぶものなき存在となったゲーム。その熱気にあてられたか、残念ながら恋愛ゲームとしてのキレは芳しくない。女の子たちとは過去に既に知り合っているという設定でゲームは進んでいく。だが、早い話がスタート時点で、女の子は既にプレイヤーのことが好きな状態なのだ。ゲーム中の印象を端的にいえば「デートを通じて徐々に仲良くなっていく」のではなく「恋愛状態を維持するためにデートし続ける」という感じ。他の恋愛ゲームのように恋愛に至るプロセスを描いているワケではないので、そういった盛り上がりを期待するとガクッと肩透かしを食らう。すでにキャラクターに恋してるって人なら全然ＯＫなのだろうけれど、そんな思い込みがないと正直つらいです。（城戸）



↑基本的には女の子とのアポとデートとを繰り返すだけなので、プレイは簡単だ



↑あまり多くのキャラクターを1度に登場させると収集がつかなくなるコトも

電車でGO!™ コントローラー当選者発表



じゅげむ11月29日発売号にて行なわれた『電車でGO!コントローラ』プレゼントに、多大なる御応募ありがとうございました。〆切の97年12月24日消印時に200通以上も到着、最終的にはなんと2000枚を突破！さぁアナタの名前はあるか～!

祝 厳正な抽選でラッキーな当選者が選ばれた

老若男女、様々な人々から熱いメッセージ入りで届いた2000通。当選者のハガキに綴られた『電GO!』への思いをココに紹介。

「子供の頃は何故か電車の運転士に憧れた僕たち世代です。うずうずしてきました」
（愛知県一宮市・32・会社員）

この辺の層からのハガキが一番多かったっす。

「某私鉄で運転士やってます。当社のハンドルはワンハンドルなので是非ツーハンのこのゲームをやってみたい」（東京都大田区・32・会社員）

こちらは夢を叶えられた方。へ～ハンドル違うんすか。

「車の運転と違って超ムズーい!!」（大阪市西淀川区・32・トラック運転手）

だそうです。

「いつゲーセンに行ってもサラリーマン風の人に陣取られていた。そんなにオモシロイか～?とチェック入れてたんですが、改心しました。だってこれどう考えたって楽しいでしょ?」（東京都町田市・31・販売員）

ゲーセン遠巻き組もバリバリ遊んでますか～。

「亀岡に住んでるのでみじかに感じられた」
（京都府亀岡市・32・公務員）

「夫婦で楽しみにしているのでよろしくお願いします」
（東京都世田谷区・31・OL）

「自分はこのコントローラでなければ遊べないと感じました。従って、コントローラが送られてくるまではソフトを開封しません」
（茨城県取手市・26・会社員）

そんな無茶な。でも当たり。

「今年のクリスマスは一緒になる相手もいなく、とてもさみしいです。それに1月4日は僕の誕生日なのに祝ってくれる人もいません。せめて当たれば嬉しいです」
（長野県北佐久郡・20・会社員）

良かったね～当たり。

「次は大型トラックの運転シミュレーションなんかがいいと思う」
（愛知県豊川市・47・大工）

こんな声もありました。ほんじゃ下段の当選者一覧、目を凝らしてみてチョーダイ!!



⬆長谷川ちゃんが厳正な抽選をしてくれました



⬆こんなパッケージでお届けします。待っててね

当選者発表

高橋	賢伍	北海道札幌市
舘沢	巧	岩手県盛岡市
皆川	洋祐	岩手県北上市
小山	学	岩手県東磐井郡
村山	宏樹	宮城県仙台市
宇野	隆司	山形県山形市
山田	智之	長野県松本市
山木	淳	長野県北佐久郡
黒田	康行	群馬県伊勢崎市
手塚	秀幸	栃木県宇都宮市
江河	周治	茨城県取手市
田村	文恵	茨城県稲敷郡
綿引	勝也	茨城県那珂郡
小野	聖志	千葉県館山市
鈴木	雄彦	千葉県松戸市
関口	圭一	埼玉県秩父市
竹本	康人	埼玉県熊谷市
市川	泰裕	埼玉県坂戸市
矢萩	伸夫	埼玉県所沢市
清水	和裕	埼玉県蓮田市
道口	和仁	埼玉県大宮市
坂本	洋太郎	東京都港区
鈴木	満	東京都豊島区
岩崎	洸	東京都板橋区
牛腸	明博	東京都墨田区
笠井	智美	東京都墨田区
堤	達也	東京都新宿区
小林	知子	東京都世田谷区
熊谷	不二男	東京都大田区
佐々木	章	東京都大田区
黒沢	真	東京都品川区
松井	一晃	東京都三鷹市
佐藤	美也子	東京都武蔵野市
北林	徹	東京都武蔵野市
会田	和弥	東京都東村山市
安藤	啓行	東京都東村山市
増井	竜太	東京都西多摩郡
猿山	恵子	東京都町田市
土屋	恵美子	東京都町田市
山崎	吉隆	神奈川県横浜市
相沢	博昭	神奈川県横浜市
鈴木	宏幸	神奈川県横浜市
吉田	隆介	神奈川県横浜市
海保	和正	神奈川県横浜市
小野	恒明	神奈川県横浜市
芳賀	愛子	神奈川県横浜市
浅賀	奈緒美	神奈川県藤沢市
日野	隆治	神奈川県川崎市
仲野	聡志	神奈川県海老名市
配島	功	神奈川県小田原市
佐々木	紅次	神奈川県茅ヶ崎市
加藤	哲康	神奈川県相模原市
安藤	佳範	神奈川県小田原市
新井	琢也	神奈川県津久井郡
米山	康広	神奈川県足柄下郡
谷口	美由紀	富山県富山市
武沢	啓一	富山県富山市
柴崎	和之	静岡県小笠郡
佐藤	芳樹	愛知県名古屋市
山田	努	愛知県名古屋市
東城	俊行	愛知県豊橋市
水谷	靖男	愛知県一宮市
柴田	淳	愛知県一宮市
太田	緑	愛知県岡崎市
山本	信夫	愛知県豊川市
渡辺	広二	愛知県豊田市
稲生	雅宏	愛知県半田市
安芸	祐作	愛知県刈谷市
大谷	圭	愛知県岩倉市
西谷	等	愛知県西春日井郡
鷲見	徹	愛知県春日井郡
鷲津	幸彦	愛知県宝飯郡
樋口	健	滋賀県草津市
村田	貴志	滋賀県八日市市
長岩	隆之	三重県四日市市
森	吉平	三重県四日市市
岡田	謙吾	三重県安芸郡
山村	隆	京都府京都市
幡	勇哉	京都府京都市
西田	隼平	京都府京都市
九里	光浩	京都府京都市
村岸	訓	京都府城陽市
安田	朋樹	京都府京都市
加堂	友久	京都府舞鶴市
上羽	広明	京都府亀岡市
山岡	慶次	大阪府大阪市
塩田	正継	大阪府大阪市
新	希望	大阪府大阪市
福田	貴彦	大阪府大阪市
西村	俊彦	大阪府八尾市
小西	裕規	兵庫県三木市
前田	真吾	兵庫県高砂市
池田	卓司	兵庫県尼崎市
神原	勝蔵	兵庫県神戸市
宮川	洋一	兵庫県西宮市
宮崎	晃治	兵庫県赤穂市
平野	安則	香川県高松市
足谷	渡	徳島県美馬郡
柳田	直紀	宮崎県児湯郡
久保	克之	鹿児島県日置郡

（敬称略）

～'97年12月発売のテレビゲーム

今月のGOOBOOソフト

- グランツーリスモ
- 電車でGO!
- グランディア
- 機動戦士Ｚガンダム
- クラッシュバンディクー2
- チョコボの不思議なダンジョン
- この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO

…etc

GOO BOO レビュー

注目ソフト評価確定!!

読者のゲームに関する「声」を集めたじゅげむならではの評価システムです。「注目!」に値するソフトは「注目ソフト・ピックアップ」を経て、読者により評価が確定します。巻末の読者ハガキでみなさんも応募してみてください。あなたの声がこのコーナーを作ります。

ゲーム情報の見方

GOO・・・・読者がもっとも評価した部分のコメントを掲載しています。GOOはGOODの意味です。

BOO・・・・読者がそのゲームを遊んで気になった部分のコメントです。BOOはBOOINGの意味です。

PS

このリアルさには脱帽！ グランツーリスモ



↑見た目、車の挙動、種類、チューニングなど、極限まで追求された現実っぽさが魅力

総評 今回圧倒的に意見の多かったこの作品。見た目はもちろん、操作感、ボリュームなどすべてにおいてベタ褒めの声が多かった。車好きにはたまらない内容らしい？ また、Booはあったものの、大方の人がGooの意見を並記していた。

Goo まず、パーツ、モードが多く、長く遊べる。これが一般ゲームファンとしての意見。そして車マニアとしては、本物が動いているような緻密な描き込みのクルマを走らせるだけでたまらない。クルマの挙動もゲームっぽくなく、ちゃんと計算された動きなのが嬉しい。（山梨県　AE86markⅡ）

Goo とにかくスゴすぎ。リプレイ最高。大破してしまった愛車S-LVIA。思い出が蘇ります。車が好きでない人もきっと心奪われます。絶対買いの1本です。（神奈川県　モクジン）

Goo 非常に素晴らしい出来です。リプレイ良し、操作性良し、グラフィック良し、車の挙動良し、練習モードがライセンス取得という形になっているのもいいアイディア。パーツ交換やセッティングによる変化もよく表現してる。レースのバトルも燃えるし、その後のリプレイが超キレイ！ レースファンは買うべし！（福岡県　GTハマリ男）

Goo 自分はほんとに車好きなので、今まで乗っていた車の通りにチューンナップして、思う存分走ってしまいました。（福岡県　副島憲悟）

Goo やっぱりリプレイを見るのが最高っス！ どんなヘボい運転も絶妙のカメラワークでかっこよく見える。（静岡県　最凶流伊藤課長）

Goo G・Tモードでの最初の車選びから、悩みまくってしまいました。「実際に100万円もってたら、どれに乗ろうかなー」なんて言いながら……。（山口県　赤☆乱）

Boo 難しい。特に、1つのコーナーを回るだけのテストで、何百回単位の練習が必要な場合も。ライセンスは厳しいということは分かるが、途中で投げ出す人はたくさんいると思う。あと、マニアックすぎるのも。英語表記の説明もどうにかして欲しかった。子供なんか、これできないって。かっこよさだけで、全然分かりにくいのが疑問。ロード時間も長すぎるのが不満。（長崎県　吉田樹）

Boo 音楽の数が少ないよ～。そして、スピード感が、ほとんどない。『リッジ』や『デイトナ』とは別のゲームだ。（福岡県　うんちょろげ）

Boo ハードメーカーがここまでやってはいかんだろ！ 後発のメーカーさんの気が思いやられる。（岐阜県　岐阜の星）

Boo ぶつかったら少しはヘコんで欲しい。（東京都　東直樹）

PS

巷で噂の電車シミュレーター 電車でGO！



↑電車の運転手となって、実在の駅に停車しながら、様々なルールを守り、一定距離を走る

総評 『GT』について意見の多かった作品。アーケードやCMでのインパクトが功を奏したか？ 年輩の方々からの意見が多かったのも特徴。また、専用コントローラーの使い心地はかなりいいようだ。

Goo 発売日に仕事を休んで買った。今までにこんなゲームはあっただろうか？ と思った。本当の意味で大人向けのゲームだと思った。このゲームのためにプレイステーションを買ったお父さんを数人知っている。このゲームは、我々の世代にプレイステーションは子供だけのものではないということを教えてくれた。（愛知県　小林正夫）

Goo 小学校2年の息子と幼稚園の年長の娘が毎日のように、コントローラーの取り合いをしています。アーケードと同じなので、楽しい。親子でのめり込んでいます。じじも取り込んで（私の父も面白がっている）、アドバイスが飛び交っている。わが家では、家族揃って楽しめるゲームです。（岩手県　カビゴンな私）

Goo 運転手さんの難しさを身を持って感じる。絵的には業務用に劣るが、そんなことは気にならないぐらい操作に神経を集中させる内容。興味のない人にはお薦めできないが、シミュレーターとしてはよくできている。やった人は、乗降口の矢印ピッタリに電車が止まらなくても文句が言えない。（広島県　ミー）

Goo 小さい頃の夢がかなったような気がします。パソコンでも電車ゲームを2本持っていますが、このゲームはコントローラーがとてもGOODです。（東京都　大川正）

Goo 入門用モード、オマケモードのレースゲーム、『サイドバイサイドスペシャル』は面白い。また、ゲーム設定でアーケードにはなかった機能があるのも良い。（千葉県　亜月みーな）

Boo EXバージョンがないのが不満！ あと専用コントローラーがソフトと同じ値段というのも納得できない。（大阪府　IRS）

Boo 選択できる路線が少ない。すぐ飽きてしまう。関係ないけど新幹線バージョンを作って欲しい。（愛知県　長屋昇）

Boo 最初の1時間はとても楽しかったが、十字キーで加速するのは納得いかない。このゲームはアーケードでやるから楽しいのだ！（埼玉県　小山田武）

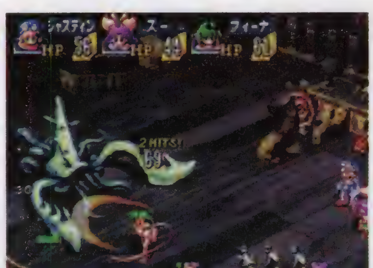
Boo 楽しいが、ナレーターの声が棒読みなのが残念。また、イージーでも相当練習しないと先へ進めないのは悔しい。（愛知県　中山哲次）

Boo ダンナがすっかりハマってテレビの前からどいてくれません。猫にマタタビ、ダンナに『電車でGO！』。私としては不満です。（愛知県　佐々木楓）

Boo ノーコン（ノーマルコントローラー）じゃやりにくいったらありゃしない。どうしてセット販売をしなかったんだ～。（東京都　ミニチュウ）

SS

安心して遊べる納得の作り グランディア



↑背景はCG、キャラクターはアニメ絵の本格派RPG。内容はかなりのボリューム

総評 前評判の高さが、よくも悪くもプレイヤーの意見を分けた。子供の頃の冒険心をくすぐった、という意見が多かったのも印象的。全体的にはGooの意見が多め。

Goo 体験版で、ユーザーの反応をフィードバックして、本作が改善されて発売された初めてのソフト。ストーリーも元気が出る内容で、期待以上の出来です。（広島県　N・I・）

Goo 戦闘とスキルアップシステムは素晴らしいと思います。また、細かいところまで作り込んだダンジョンや、街の中も、冒険を楽しんでいる気になれて良いです。（北海道　とじま）

Goo CD1枚当たりの中身も結構あるし、しゃべりまくるのが嬉しい。最初からイベントもたっぷりあって、長～く遊べるのもいいところ。（鹿児島県　SS装甲擲弾兵）

Goo 最初から魅きつけるストーリーがGOOD。また、自分が子供だった頃の冒険心を思い出させ

てくれる作品。　　（神奈川県　月夜愛）

Goo うわさどおり、グラフィックはかなり美しく、視点を360度変えられるのがいい。戦闘もリアルタイムで進むため、それほど飽きがこなかった。　　（匿名希望）

Goo はっきり言って私は『FF7』よりこっちの方が好きです。買うときにドキドキ感があって（『FF7』ではなかった）、絵を読んでるっていうか、小学生のときの夏休みを思い出せちゃっていい感じ。　　（岐阜県　VF-19改）

Goo やっぱりスタッフがスゴイッス。サウンドエフェクトは、「スカイウォーカーサウンド」だし、キャラデザインは草薙さん、世界設定の小林さん、CGデザインの木村さん、など、とにかくスゴイ。　　（愛知県　ルベルクラク）

Goo プレイヤーを引きつける、繊細なグラフィック。アニメ世代を引きつけつつ、アニメにはない世界を構築（背景がポリゴンでキャラがアニメ絵）。オーソドックスなりにも、納得のいく仕上がり。RPGファンを十分楽しませそうな1本です。　　（岡山県　カァディ）

Boo 現在4時間ほどプレイしましたが、期待が大きすぎたのか、なかなかゲームの世界に入っていけません。グラフィックは素晴らしいのですが。　　（神奈川県　岩田純一）

Boo 視点を360度変えられるのはいいが、方向感覚を失ってしまうことも。また、戦闘は敵の数を減らして、敵を強くした方が緊張感があっていいと思う。　　（匿名希望）

Boo アイテムが12個しか持てない。ダンジョンでもすぐ全体マップが見られないと迷ってしまう。セーブも好きなときにしたい。戦い方ももう少し工夫して欲しかった。前評判があまりにもすごくて期待しすぎたかな？　値段もちょっと高いんじゃないか。次に期待したい。　　（北海道　吉野篤）

PS　絶妙な演出とリアルなMSが光る　機動戦士Zガンダム



↑ストーリーを追うムービー画面と、敵を倒すシューティングゲームを交互に進めていく

総評 恐らく購入した人のほとんどが原作を見たことのある人だろうこの作品。全体的に評価は高く、ガンダム系では最高のデキという声も。ただ、ゲームとしてみると不評の声もチラホラ聞かれた。

Goo 過去最高のガンダムゲーム。難易度もちょうどよくてサクサク進むし、何よりグラフィックとモビルスーツの動きが素晴らしい。森口博子の歌も収録して欲しかった。　　（神奈川県　ストレイシープ）

Goo ムービーが最高。カッコよすぎ。しかも脇役キャラもきちんと声優ありなのが嬉しい。戦闘も楽しいし、欲を言えばエマ中尉はスーパーガンダムが欲しかった。絶対ZZも出して欲しい！　　（千葉県　RaD-iO）

Goo ステージ数、ロボット数共に多いのがよかった。それに、対戦モードで地上用（アッシマー）などが宇宙でも使えるのが嬉しい。ダメージによって腕や足がなくなるところが、やられた実感がする。　　（福岡県　村上尚哉）

Goo 素晴らしい。モビルスーツの素早い変形、そしてスピード感溢れるバトル、ビームライフルの音、そして新しくつけ加えられたシナリオ。どれをとっても最高のデキ。　　（東京都　ヌレヲ改）

Goo シャアディスクは完全保存版です。GP02が使えるのもよかった。　　（埼玉県　クワトロ4世）

Boo 操作の反応が不確実すぎる。自分はかわしているのに機体が動かない、とっくに止めているのに動きっぱなし。内容がいいだけに許せん。　　（神奈川県　佐藤学）

Boo こちらの攻撃が当たっているのか分かりにくい。あと、レコアさんはどうなっているのか？　　（愛知県　レコア・ロンド）

Boo 操作があまりにも複雑で動かしづらい。戦闘画面も見づらいし、各種表示も何とかして欲しい。他の要素はいいだけに残念。　　（福井県　ゼクス・ミーキス）

Boo もうちょっとバーチャロン的戦略が欲しかった。　　（茨城県　しいもんピー）

PS　秀作アクションの続編　クラッシュバンディクー2　～コルテックスの逆襲！～



↑ハイハイ、ボディプレスなど、新たなアクションが追加された、3Dアクション

総評 女性ファンの多いこの作品。かわいいキャラクターを評価する声が多かった。また、増えたアクションも好評価につながったようだ。内容に関しては、おおむね満足した人が多いが、変化に乏しいとの厳しい意見も。

Goo 過去のアクションゲームの中で最高の面白さ。死んでもその表現や顔の変化が面白い！　オマケも良し！　ライトもコアも納得できる1本。　　（新潟県　黒いプレステ）

Goo 前作は、ハードすぎてストレスが溜まるほどだったんですよ。しかし、5才の息子のお気に入りだったので今回も買いました。前作よりはるかに面白くなってます。　　（大阪府　岡正晃）

Goo ヘナチョコゲーマーにとても親切なシステム。結構、腹一杯になる内容で、満足してます。　　（宮崎県　園田薫）

Goo 一瞬前作と変わってないじゃん、と思ってしまったが、細かいアクションや、難易度がやや上がっていて、前作を楽しめた人なら絶対楽しめる。　　（東京都　DMSクルー）

Goo 寒くなると手に息を吹きかけたり、ブルブル震えたりするしぐさがとてもよかったです。アクションも増えて大満足の逸品です。　　（長崎県　ちぃまま）

Goo シロクマパパの迫力が凄い。アクアクの優しい言葉に励まされ、何度失敗しても、ついがんばってしまう。　　（宮城県　ぴーすけ）

Boo 基本的にシステムがしっかりしているので前作同様遊べるけど、あまりに変化が乏しいので、もう少し差別化を図って欲しかった。アナログ&振動対応だけでは物足りない。早くも保守路線に走ったこの続編に失望気味。　　（岩手県　哲仁零型）

Boo 前作でも同じことがあった。それは、酔ってしまうこと。そのため長時間プレイできない。また、長時間プレイしたくなるようなカリスマ性がまったく見当たらない。　　（埼玉県　HAL）

Boo 中ボスをどう攻略していくかという説明がないのが不親切。前作みたいに、ステージをクリアしないと、次のステージに行けないようなシステムにして欲しかった。すぐにどこへでも行けるのは少し張り合いがない。　　（静岡県　わたなべさとし）

コントローラーにモノ申す

最近、にわかに増えてきた新種のコントローラー。N64の振動パック&アナログスティックを筆頭に、ガンコン、デュアルショック、特殊なモノでは『電車でGO!』のマスコンなど、枚挙に暇がない。加えて、アナログ、振動対応のゲームも急増中。アナログな感触や、振動の具合など、今回ここではコントローラーの使い心地について寄せられたハガキをピックアップしてみた。

クラッシュバンディクー2

Boo 今までのアナログコントローラーでプレイしても、振動が伝わってこないのが許せん！　　（静岡県　わたなべさとし）

Boo デュアルショックが震えすぎて、ゲームをプレイするのにかえって迷惑。　　（愛知県　長屋浩二）

グランツーリスモ

Goo デュアルショックでプレイすると、タダ震えるだけでなくスベリ方、当たり方で様々に震えてくれました。思わず体も震えてしまった。　　（神奈川県　アニキ）

PS

中村光一とスクウェアの合作 チョコボの不思議なダンジョン

総評 同系統のゲーム、『トルネコ』や『シレン』との比較意見が多かった作品。難易度の低さがファンにとってはネックとなったか？ 逆に、この手のゲーム初心者は、『FF』ライクな要素も含めて心地よく感じたようだ。



⬆入る度にダンジョンの形が変わるロールプレイング。鍛え上げながら、最深階を目指す。

Goo さすがスクウェア。グラフィックが良い。戦闘システムも、魔法も『FF』ゆずりで違和感がなく、ダンジョンの探索に集中できる。また、キャラクターがかわいく、なおかつ理不尽に難しくないので彼女とワイワイできた。

（福井県　ゼクス・ミーキス）

Goo なんてったってダンジョン内でやられても装備品が残ってるっていうのがすんごく嬉しい！『トルネコ』や『シレン』のときに鍛え上げた最強の武器で果てちゃったあの悲しさ……（しばらく真っ白になってしまう）。全体的にとても親切よね。かまどで合成できたり、お店も2階ごとに出現させられるし。それにチョコボがか〜わいい！

（長野県　マドカキララ）

Goo 『トルネコ』や『シレン』と比べたら、ちょっと刺激が少ないけど、思う存分アイテムを集められるから難易度はこの際おいといてGOOにしました。

（京都府　カヨチュウ）

Boo 中村光一の名前にだまされた？ システム大甘、キャラクター妙にかわいくしすぎ。ダンジョン内の駆け引きより、成果のイベントの方に楽しみの重点がある感じ。腹減りで死ぬ恐れを感じない。

（東京都　シャドームーン）

Boo 『トルネコ』や『シレン』のような中毒性は感じない。万人向けと考えれば、薄味になるのは仕方がないのか？ 失敗すれば全て無に帰すあのシステムを強化して発売してくれ！

（新潟県　佐藤公史）

Boo まずATBゲージの採用、派手な魔法、キャラクターどれをとっても不思議のダンジョンと呼べない。「生き残り」のストイックな部分がこのシリーズの特徴でもあって、チョコボでは無理。

（山梨県　AE86markII）

Boo ATBは良いと思うのだが、気絶して戻る時、レベルが1つ下がるだけなのは納得いかない。

（神奈川県　チョコボつまらない）

SS

並列したストーリーが楽しめる この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO



⬆並列したストーリーを行き来しながら先へ進む。話の分岐が地図で分かるシステムを採用

総評 パソコン版に比べ刺激は減ったものの、プレイヤーを飽きさせないストーリーから好評価が続出した。また、システム面においてもかなり評価は高かった。

Goo 圧倒的なテキストのボリューム感。話も面白いし、ADMSシステムによって無駄な分岐を選ぶ苦痛から解放され、能動的に探索を行うことができる。

（神奈川県　ストレイシープ）

Goo もとがパソコンの18禁のゲームだけど、「エロゲー」と呼ぶには失礼と思わせるほどしっかりしたゲームです。

（静岡県　阿修羅王）

Goo とにかく女の子がキレイ。可愛い。エッチなシーンなんかは、同性でもドキドキしちゃうわん♥

（神奈川県　よしじの妻）

Goo クモの巣のような分岐の多さに驚いた。主人公は頭が悪いので、「あー何でそんな簡単なことが分からんのだ」と発狂する場面もあったが、そのもどかしさがゲームにのめり込ませ、時間の経過を忘れてしまう。

（大阪府　木村雅人）

Goo 個人的には分岐が多いマルチエンディングの作品って好みじゃないけど、一目で分かるADMSシステムのおかげで完全クリアも簡単になってるのは救われました。

（北海道　エル・ヘンデル）

Goo さすが、剣乃氏といったシナリオ。キレイなイラストに加え、怪しい登場人物達。話の先もたくさんのエンディングも気になってついつい長く遊んでしまう。

（神奈川県　由ちゃん）

Boo セリフが読みにくいこと、話の進みが遅くてイライラすることなど、どうも悪いクセが出てしまったような気がする。「ADMSシステム」はいいと思うけど。

（愛知県　紅屋）

Boo パンチラショットがうっとうしい。こういった中途半端なお色気がなければ女の子も買うと思う。

（千葉県　大島純子）

Boo すんげえアニメ絵。さすがパソコンからの移植っつーか。頼むからマニア向けじゃないのもだして欲しい。絵はシンプルな方がいいから。

（青森県　竹内英理）

PS

スケールアップしたコンビニ経営 ザ・コンビニ2 〜全国チェーン展開だ！〜



⬆コンビニの経営者となり、事業を拡大、全国にチェーン店を展開させる。

総評 何気なくプレイしてみてハマった、という人が意外と多かった。マーク作りが楽しいとの声も多数。前作が好きだった人は好評価が多かったようだ。

Goo 前作はプレイしたことがなかったけど、友人のススメでプレイしてみて、ハマッタハマッタ。コンビニの商品配置など気にも止めてなかったが、あらゆる所で商品の配置を見て回って、挙げ句の果てには挙動不審で万引きに間違われた。

（東京都　ヌレヲ改）

Goo 店のマークを作成できるのが楽しい。立体は少し見にくいけど、隣に真上からの平面表示が出るので気にならない。都市の中に名古屋もあると個人的には嬉しかったです。

（岐阜県　らんらん）

Goo 前回よりマップも増えてレイアウトも良くなった。高速モードがいい。寝ていてもできる。

（島根県　火星の生物）

Goo マークが作れたり、全国的なところが現代の信長の野望みたいでいいと思う。

（広島県　OK-II）

Boo 地味でおとなしいゲームなので、短気な人には不向き。

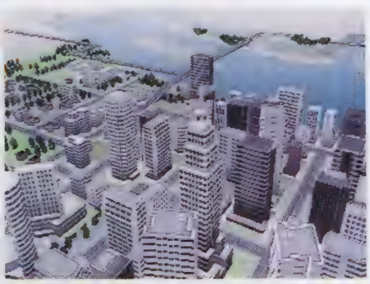
（兵庫県　平野幸治）

Boo 僕もコンビニで夜勤をしているが、店の経営だけじゃなく、実際の売場でのレジ打ちなどや、ゲーム予約など、1日をリアルタイムでプレイできて途中でセーブでき、それを月単位で売り上げなどを見られるようにすればいいと思うのだが。

PS

ヘリや船舶も使用可能に！ A5 A列車で行こう5

総評 息の長いこのシリーズだが、視点変更に対する不満の声が意外と多い。また、向上したグラフィック、新しく加わった交通機関などは評価が高かった。



⬆鉄道会社を経営しながら、都市全体を発展させていく経営＆育成シミュレーション

Goo 都市開発ゲームでは『シムシティ』もやったが、全てにおいてこっちの方が上。鉄道主体のゲ

ームだが、自由度が高く、思い通りの都市作りができる。3Dビューモードもとても美しい。（茨城県　金成知樹）

Goo セーブがPCのように%（パーセント）表示で速度が速くなったこと。（大阪府　田中耕一）

Goo 特筆すべきはグラフィック能力の高さ。静止画モードはPSのポリゴン系の中では最高の出来だし、いろいろな視点で見られるオプショナルツアーもいい。でも一番のオススメは、3Dモードだろう。貨物列車やトラックがきちんとコンテナの積み下ろしをしていて、「町は生きている」と思えてしまう。（愛知県　紅屋）

Goo 前作よりはるかにすごいグラフィック。また、愛知県民なので名鉄の「パノラマスーパー」が走っているのを見たら感動してしまいました。（愛知県　長屋昇）

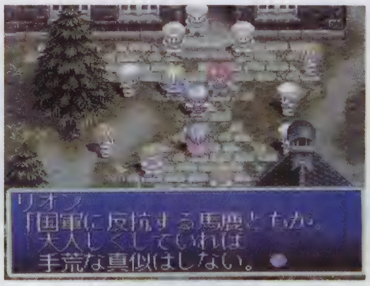
Boo 『A4』よりも操作性が悪くなったと思う。線路や道路のキャンセルがやりにくい。また、駅を建てるときに森がジャマするのが煩わしい。マウスが使えないのもやや不満。（神奈川県　はく）

Boo どうも2D画面には賛成できない。唯一の感激は線路がカーブしていることだけ。（埼玉県　小山田武）

Boo 株の変動が激しい！　現実がこんな感じだったらもうメチャクチャになる。（神奈川県　P2）

Boo 視点が真上からで、ビューモードを見るまで立体感が分かりづらい。またできることが増えたのはSLG好きの人にはいいが、それだけゲーム内容も良心的に（分かりやすく）して欲しかった。（宮城県　平田一志）

PS　ハイレベルでまとまった傑作　テイルズ オブ ディスティニー



↑アクション性の高い戦闘が楽しめるロールプレイング。ボイスは前作から大幅にパワーアップ

総評 SFC版からのファンは、大満足といった様子。DEENの歌も好評だったようだ。また、BOOには見た目からくる古い印象を指摘する声も聞かれた。

Goo 何年も待っていただけのことはあった。かなりのデキ。戦闘も操作が少し変わってやりやすくなったし、何より声が増えているのがイイ感じ。さすがナムコ！　続編を早くも超希望します！（千葉県　RaDiO）

Goo まず、キャラクターの個性がハッキリしていて入り込みやすい。第2のヒーロー的存在の「剣」が話すのも面白いと思う。フィールド画面での掛け合い漫才のようなトークもイカす。DEENの唄うオープニングムービーも、とてもキレイで印象的。どうしよう……すっかりハマっている私……。（三重県　高松寿美）

Goo とても丁寧な作り。テンポもよく、ストーリーはさくさく進む。戦闘時の仲間のAIも、前作より多少は賢くなった気がする。買って損はしないでしょう。（東京都　ヤス）

Boo フィールドのグラフィックが荒い。また、しゃべるのが当たり前となった昨今、前作のようなインパクトはまったくナシ！　古いゲームだ！（岩手県　哲仁雫型）

Boo 戦闘がかったるく、ワールドマップも見にくい。自分がどこにいるのか分からなくなる。SFCみたいな前時代的な画面にも閉口。（山梨県　AE86markⅡ）

N64　64の新定番アクション　ヨッシーストーリー

総評 かわいさと独自のノリが楽しいという声と、そこが納得いかないという声のまっぷたつに分かれた。グラフィックの印象も評価の対象となったようだ。


↑フィールドを歩き回ってフルーツを集めていくほのぼのとしたアクションゲーム

Goo SFC版の『ヨッシーアイランド』を思い出してなごやかな気分になる。クレヨンみたいなグラフィックがキレイだ。（埼玉県　ソルマック）

Goo 今、一番ほのぼのとしたゲーム。64ならでは、といった感じがする。子供向けといわず、64ユーザーみんなでほのぼのするべきだ。（山形県　みやびん）

Goo このグラフィックならアクション嫌いな人でも何だか楽しめそう。振動パック対応なのも嬉しい！　2Dであり、ポリゴンでもある。さすが64。（福岡県　木之下藤吉郎）

Boo やさしすぎる。もっとゲーマーを熱くするようなソフトを64でも出して欲しい。（神奈川県　ボッチ）

Boo こういうことを言っていいのかは分かりませんが、任天堂はキャラクターに頼りすぎている気がします。また、同じような理由で対象年齢が低くなっている気がします。（千葉県　ドリフトキッド）

SS　好みの男性アイドルを育成　Hop Step あいどる☆

総評 男性のアイドルグループということで、ほとんどが女性からの投稿。この手の作品の宿命として、見た目の善し悪しが評価の重要なポイントになった。また、意外に内容が充実していたという意見も多く聞かれた。

Goo スカウトが簡単すぎると思っていたら、恋愛部分でいい味になっていたり、どういう方向で育成したかによって近況報告を知らせる手紙の内容が変わったりと、思ってた以上に内容が充実しています。育成をもっと楽しみたいとは思うけれど、現状のままのアイドルとの恋愛にやっぱりのめり込んでしまう……。（千葉県　まぁくんママ）

Goo 会話内容が、非常に女心の核心をついていると思う。男がやっても、育成シミュレーションとして十分に楽しめる。僕達男がやると、女のツボが分かるようになる。（岐阜県　岐阜の星）

Goo 恋愛部分は『ときメモ』型、育成部分は『誕生』型の進化した感じで楽しめる。絵柄はグラフィックが綺麗なので、そのうち慣れた。性別が選べるので男性もどうぞ。（新潟県　宿許はるか）



↑男の子をスカウトし、一人前の男性アイドルグループへと成長させていく育成シミュレーション

Boo とにかく絵がダサい。しかも、今時なホスト系服、ジャニーズ系服。『フロントミッション2』あたりの絵だったらまだしも……。（千葉県　尾田華枝）

Boo 前評判の時点から好みの男の子のタイプがいなかった。あの濃いキャラデザインもどうかと思う。『アンジェリーク』や『卒業S』ほどではない。（宮城県　藤山峻）

Boo Sランクの仕事役の画面や、デートの画面が二度と見られないってのはなー。『ときメモ』みたくアルバムになってくれたらよかったのに。（千葉県　まき。）

女心をくすぐるゲーム？

近頃じわじわと増えつつある、女性向けの恋愛シミュレーション。果して世の女性ユーザーは、こういったゲームの一体どんな部分に惹かれているのか？　やはり女も顔で惹かれるのか!?　そこで、その道の事情にも詳しい女性ゲーマー、S・Bさんに思い切って聞いてみた。「抜群のルックス、気の利く言葉がやっぱり人気の秘密でしょう（笑）」抜群のルックスは無理にしても、気の利いた一言。これだよ！

GOO BOO レビュー

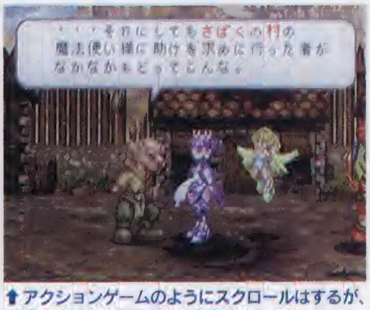
GOO BOO フラッシュ

プリンセスクラウン（SS）

Goo 世界観、キャラクター設定、システム、どれもいい！　本当に絵本を読んでいるよう……。しかし、お姉ちゃんの胸の弾みにはビックリ。（宮崎県　はむむぅー）

Goo モーフィング採用の、デカくてパターンの多いキャラには感動。いい加減なボタン連打でも技が出る。ぜひ女性にプレイしてもらいたい。ドラマティックなストーリーは、涙々。（岐阜県　岐阜の星）

Boo 本編までいくのが長い。変なシステム入れすぎ。アイテムの拾い方も細かく内容がまるで希薄。能力値の種類が細かすぎる。（富山県　ネコネコ）



↑アクションゲームのようにスクロールはするが、戦闘は1対1の勝負となる斬新なゲーム

アインハンダー（PS）

Goo ひたすら撃ちまくる爽快感はない。しかし、狙って撃つ、考えて撃つ、そしてそれが思い通りにはまったときの痛快さはえも言われぬ程。珍しくパワーアップの概念を取り払ったシューティング。スコアアタックも熱い。

Boo シューティング独自のスカッと感に欠けている。また、完成度の高さは認めるが、特別に秀でたものがあるとは感じられない。見た目の割には、意外と地味な内容。（東京都　スペースH）

おれっ！　トンバ（PS）



↑様々な要素を盛り込んだ豪華なアクション。随所に挿入されたイベントも楽しい

Goo アクションゲームの王道をいっている。ゲームの展開がスピーディーで、次に進みたくなる。特に中盤以降の盛り上がりは凄い！（東京都　おれっ！　コンガ）

Goo 体験したイベントを一覧表にして見られるのがGOOD。イベントの漏れを確認できる。（京都府　メンゴ）

Boo ゲームをクリアするために、同じ所を行ったり来たりするのが面倒くさい。もっとシンプルに。（東京都　愛だろ愛）

フロントミッション オルタナティブ（PS）

Goo 何と言っても、本物っぽい世界観と、存在感のあるヴァーゲン。自分で操作できなくとも、彼らに愛着がわく。ノリのいいハウステクノ、戦場で「オドル」ヴァーゲン。1本の木にハマって動けなくなっても、何となく許せてしまうのは、このゲームがそれだけ素晴らしいからか？（山形県　みやびん）

Boo 画像はとても綺麗だが、作戦を指令するだけなのでイマイチ楽しくない。『フロントミッション』という名前だけで売っているような気がする。（東京都　劇団らふれしあ）

アーマードコア プロジェクトファンタズマ（PS）

Goo アリーナが面白い。ベスト20ぐらいから急にコンピューターが強くなりますが、3位と1位になったときに、超強いパーツが手に入るので、がんばりましょう。（広島県　てるやま）

Boo パーツがまだ少ないし、アリーナのコメントを自分で作れるようにして欲しかった。ストーリーもあまり進歩してないと思う。（北海道　どして？）

パネルクイズ アタック25（PS）

Goo 番組の雰囲気が見事に出ている。コンピューターキャラの強さも問題のレベルも適度で、クイズファンなら誰もが楽しめるはず。また、「同じ問題の重複出題」をなくすシステムを採用しているのも嬉しい。（千葉県　安藤充謙）

Boo 他の解答者が答えるのが早い。また、それを調節できないのはツライ。（愛知県　あるぴの）

セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ（SS）

Goo やっぱり音楽がavex traxというのもあって、かなり音楽に酔いしれてしまったときもありました。もちろん、内容も申し分ナシです。（熊本県　出岡浩太郎）

Boo コースの短さと、ストレートとカーブの組み合わせが悪く、車を運転するというより車を使ったアクションゲームのようになってしまっている。（愛知県　森弘）

学校をつくろう（PS）

Boo できることがたくさんあるのはいいのだが、資金が少なすぎて、なかなかうまく行かない。それを乗り越えれば楽しくなるのかも知れないが、あまり根気のない私にはかなり厳しかった。（東京都　DMSクルー）

ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー電流イライラ棒（[illegible]）

Goo 一言でいうとテレビそのまま。人が集まったとき、すぐできる。そして盛り上がる。さらに、振動パックでプレイしたら、も～たまらん。（北海道　ヤヨイと高橋）

風のクロノア（PS）

Goo 2Dゲームの感覚ながら、奥の敵に攻撃するなどの3D的な要素が楽しい。美しいグラフィックと、それによく合った音楽。エンディングは泣けます。（神奈川県　はなろう）

アルカナ・ストライクス（SS）



↑カードを使って戦う、戦略要素の強いゲーム。カードを収集する楽しみもある

Goo Skirtの曲目当てで買いました。グラフィックやエフェクトの美しさには感動！　でも、システム面にはちょっと古い感じが。しかし、カードバトルの面白さには、「目からウロコ」でした。（福島県　阿祥）

Boo 戦闘での戦略性が薄いし、集めたカードも、レア以外グラフィックが小さくて見にくいため、集めようという意欲がわかない。（山口県　びしゃもん）

R？MJ（PS）

Boo グラフィックはキレイなのだが、ふとした時のキャラの顔が恐いときがある。また話も短い。病院内ももっと歩き回れるとよかった。五感ボタンにしても使用するタイミングが分かりやすすぎる。（京都府　胃痛・胸やけに）

ソニックR（SS）

Goo グラフィックとスピード感は最高。マルコンでプレイすることをオススメ。だけど、自由度の高いコースばかりなので、慣れるまでがキツイかも。（大阪府　にゃいつ）

Boo 読み込みがかなり長い。特にレース中にリトライすると再度読み込むのには閉口。（大阪府　アイルトン・セナ）

実況サッカー ウイニングイレブン3（PS）

Goo 前作に比べて選手の動きがよりリアルになった。操作多少難しいけど、練習モードがあるのでOK。実況の方もよりスムーズになっている。リプレイで見るゴールシーンは感動的。（神奈川県　オレQ）

Boo PSのコントローラーでは、ゲーム内の選手の動きがワンテンポズレる気がする。また、実況がワンパターンで連呼するだけなので、すぐにアキる。（神奈川県　細島洋紀）

好評につきページ拡大！

今号では、年末の発売ラッシュ＆好評につき、このコーナーも一気に2倍に拡大！　熱い思いを語ってくれた読者のみなさん、本当にありがとうございます。なお、文章があまりにも長いと掲載も難しくなるので、要点をできるだけ簡潔に書いていただくと、掲載率がアップします。

あなたの声で1本のソフトを細かく検証

ソフトみじん斬り

格ゲー人気に陰りが見えるなか、SS最強の3D格闘との呼び声も高いデッドオアアライブ。3すくみで戦いは変わったのか!? あの胸揺れはド～なのか!? 読者が斬る!

DEAD OR ALIVE の場合



●セガサターン
●テクモ
●3D対戦格闘
●97年10月9日
●5800円

《じゅげむ読者内指数》

買って遊んだ 34%	借りて遊んだ 29%
遊んでみたい 27%	興味ナシ 10%

マイキャラ&コスチュームTOP3

1位 かすみ
164 ・48
B88・W52・H89

2位 レイ・ファン
167 ・50
B87・W55・H84

3位 ティナ
169 ・59
B89・W56・H89





⬆1番人気のセーラー服。青赤緑3色では何色がお好み?



⬆ウェイトレスの他にも、ビキニも捨て難い

⬇キャットスーツも2種類アリ。こちらは生足です



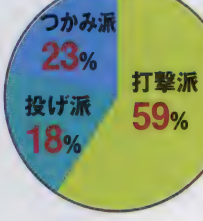


予想通り、女性陣が上位独占!特に使いやすいかすみは、ダントツの人気。男キャラは胸がないからダメ?

検証1 3すくみシステム各派の戦い方

◇デドアラの醍醐味、3すくみシステム。「打撃は投げに優り、投げはつかみに優り、つかみは打撃に優る」! この攻防戦を、みんなはどのように戦っているのか?

3すくみでキミは何派?



■打撃派の戦い方

●上下に揺さぶる感じで、攻めまくる。(東京都　K2)

●デンジャーゾーンまで何とか追い込んで、さらにプラスダメージ。(東京都　ヌレヌレヲ)

●ひっぱたいて、スキを突いて投げる。(千葉県　本千葉あずさ)

●徹底的に攻撃する。ガードなんて知らない。(大阪府　アイルトンセナ)

■投げ派の戦い方

●リプレイ時のことを考えて、美しくトドメを刺す!!(千葉県　グレート武藤)

●打撃と思わせて、ホールドしたところを投げ。(静岡県　カジ)

■つかみ派の戦い方

●ガードを固めて、スキができたらつかみコンボ!(岐阜県　岐阜の星)

●とにかくつかんで、自分の技にホレる。(千葉県　みたっち)

●とりあえず打撃で攻めて、つかんでスカして近寄って投げる。(茨城県　一撃!)

◇数の上ではオーソドックスな打撃派がトップ。でも実戦ではみんな、誘ったり崩したり、イロイロと技を駆使して流れを引き寄せてるようだ。こんな戦い方はダメです。

●とにかく胸を揺らす。揺らしたモン勝ち。(奈良県　二階堂イカス)

検証2 噂の「胸揺れ」はド～でしたか?

●そらもお、ぷるんぷるんですわ。(奈良県　二階堂イカス)

●俺の頭も一緒に揺れっぱなし!(埼玉県　オカカプリッツ)

●はっきり言って異様! あの胸には別の生命体が宿っているはずだ。(京都府　ディクシ)

●揺れなかったらやってません、このゲーム。(山形県　みやびん)

◇男性諸君は、もちろんお喜びのご様子。対して女性は冷静です。

●見た目はオオッとなるけど、同じ女性から言われてもらえば…痛そう。(兵庫県　かえるちゃん)

●別にいいけど、ブラはしたほうがいいと思う。(新潟県　宿許はるか)

◇胸揺れも確かにデドアラの魅力には違いないが、逆にこんな面も…

●揺れがあまりにも激しいので、そっちに目がいって、照れてしまう。(神奈川県　熱暴走多すぎ)

●胸揺ればかりが表に出すぎて、他の部分が注目されない。中身も素晴らしいゲームなのに…。(兵庫県　マチルダちゃん)

検証3 DOAの魅力とは?(注:胸揺れ以外)

●さばきの読み合い。(東京都　鈴木正智)

●受け流すことによって立場が逆転する。相手の行動を見切ったときの感覚。ある意味、本物の格闘に近い。(岐阜県　ぱぱらぱー)

●ホールドボタンによる駆け引き。妙な空気が流れるほど、間合いが重要。(岐阜県　岐阜の星)

◇この読みと駆け引きが楽しい! 特に対人戦では緊張が走るよね。

●まず完成度に驚きました。ポリゴン処理など、サターンで1番の3Dゲームだと思います。(宮城県　3尺5寸)

●勝つごとに、コスチュームが増えていく。(大阪府　城野豊)

●デンジャーゾーンでのダメージ増と、浮かしからの空中コンボがスリリング。(山口県　やぷー)



⬆デンジャーゾーンに落ちたが最後、一気にコンボを重ねられ、そのまま逆転KOなんてことも…。まさに危険地帯

●胸揺れや爆発などは派手で、操作も簡単。間口は広いのに、やり込んでいくと、かなり奥は深い。(長野県　バルバルバル)

◇イロモノ格闘のイメージが強いけど、中身もちゃ～んと出来てるのだ! まだまだ魅力はあるゾ。

●パンツも丸見えです。(和歌山県　今島義春)

◇あれ? また話戻っちゃったの?

検証4 どんなユーザーにオススメか?

●バーチャや鉄拳に飽きた人に。(京都府　山野内人光)他

●ギャルゲー好きな人。(長野県　ペンネーム)他

●我こそ真の格闘家という人へ。(山形県　ゴキゲンだぜ!)

●3D格闘をかじってみたい人。(愛知県　提髪之美)

◇新しい格闘スタイル。しかもナンパから初心者、強者までOKだ!

●SSの潜在能力を再認識させてほしい人。(大阪府　アイルトンセナ)

●空中コンボを含めた、コンボマニア。(岐阜県　ぱぱらぱー)

●SNKの不知火舞がたまらなく好きな人。(京都府　ディクシ)

●空高く舞い上がってみたい人。(千葉県　みたっち)

●つかまれてみたい人。(宮城県　平田一志)

●今現在最高の技術と胸を見たい人に。(千葉県　サクラメント)

●ガードボタンの存在が納得いかない人。(山口県　東谷知春)

◇キミに当てはまるオススメ意見はあったかな? ほら、他にも…

●おっぱい星人とパンチラ大将。(滋賀県　Wサイズ杯)

◇どうしてもここに戻るなぁ…。


Electronic
ぽっぷる
Popple
コンピュータの世界を舞台にした痛快アクションゲーム
Windows95日本語版
3月6日発売
CD-ROM版　標準価格7,800円（税別）
■対応機種OS：Windows95日本語版（100%AT互換機。PC-9800シリーズでは動作不可）及びコマンドプロンプトが正常動作すること■CD-ROM：必須■RAM：8MB以上■CPU：486/66MHz以上■ハードディスク：40MB以上の空き容量■グラフィック：要640×480 256色 ■その他：ゲームパッド対応
BYTE SHOCK!
FUJITSU
한국후지쯔주식회사
NEITIV
Nativesoft Inc.
有限会社ネイティブソフト
〒140-0015 東京都品川区西大井1-4-15-1603
TEL：(03)5709-2876 FAX：(03)5709-1826
E-mail info@nativesoft.co.jp
URL http://www.nativesoft.co.jp/
体験版無料ダウンロード実施中！弊社ホームページをご覧下さい。
※仕様は予告無く変更することがあります。予めご了承下さい。
※Microsoft Windowsの正式名称は、Microsoft Windows operating systemです。

ソフト売上ベストテンから、周辺機器やオススメCD-ROM
ギュギュ〜ッと濃縮パソコン情報ページ

ぱそじゅげEX イーエックス

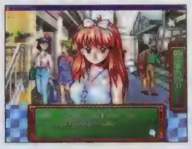
パソコンゲーム Top10

1位 NEW Vantage Master
●WIN95●日本ファルコム●シミュレーション●97年12月12日●10800円
1575p.



ファルコムが贈る新作シミュレーションRPG。シミュレーションにありがちな複雑さがなく、自由度の高い作りになっている。

2位 NEW ときめきメモリアル~forever with you~
●WIN95●コナミ●恋愛シミュレーション●97年12月4日●6800円
855p.



プレイステーション版を完全移植！グラフィックとサウンドはPC用に作り直され、ますます豪華に。

3位 NEW A列車で行こう5　完全版
●WIN95●アートディンク●シミュレーション●97年12月4日●10800円
819p.



完全版では特定の3Dカードなしでもプレイ可能に。リアルタイムで表示される美麗な画面に注目！

4位 ↓1 Ultima Online
●WIN95●エレクトロニック・アーツ●ロールプレイング●97年10月17日●9800円
603p.

5位 NEW AGE of EMPIRES
●WIN95●マイクロソフト●シミュレーション●97年12月19日●オープンプライス
585p.

6位 NEW マスター ジ アーク
●WIN95●システムソフト●シミュレーション●97年12月11日●8800円
558p.

7位 ↓3 時の国のエルフェンリート
●WIN95●バンダイ●シミュレーション●97年11月29日●9800円
423p.

8位 NEW 3×3EYES ～転輪王幻夢～
●WIN95●日本クリエイト●アドベンチャー●97年12月12日●10800円
405p.

9位 NEW 戦巫女
●WIN95●アリスソフト●シミュレーション●97年10月30日●7500円
351p.

10位 NEW ダンジョンキーパー プレミアム
●WIN95●エレクトロニック・アーツ●シミュレーション●97年12月12日●9800円
279p.

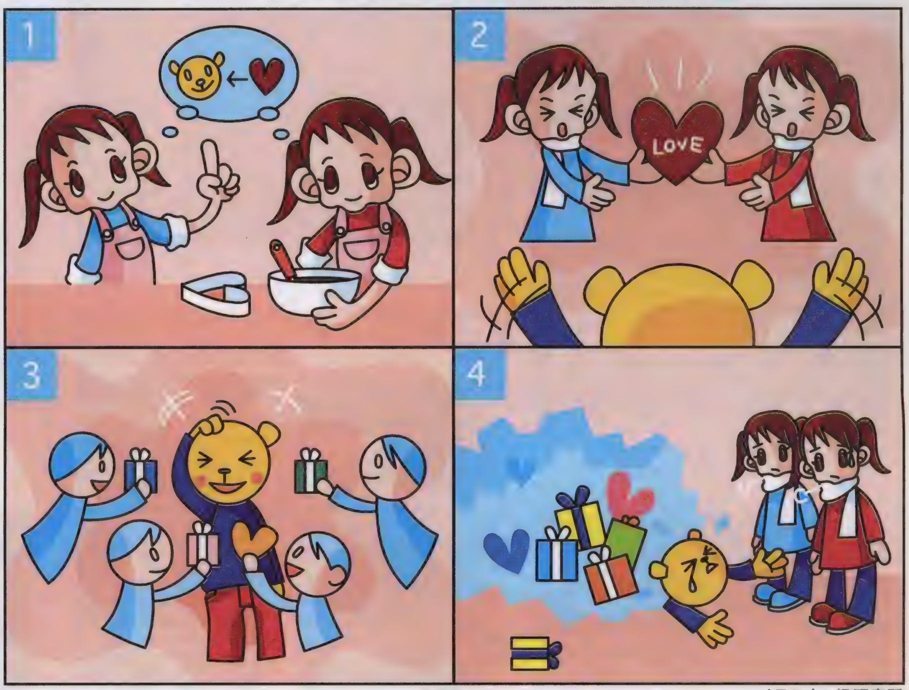
今月のMENUは…

すごすぎる!! なぜか続々と登場する 残酷(ザンコク)ゲーを大特集！



心のおもむくままに人をひき殺し、銃をぶっ放す！ 今回はそんな残虐ゲーム3本を紹介する。この恐るべき世界観に、アナタは血わき肉躍るのか、身の毛もよだち震えるのか!?

寒さもぶっ飛ぶ！ 魅惑の連載!!
渋谷洋一の『RED OUT!』
スタパ斉藤の『地獄から（以下略）』



イラスト／R研究所

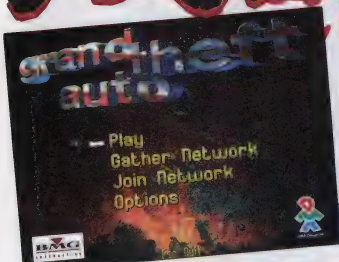
PRESENT

このマークがついているモノは、「ぱそじゅげ」読者へのプレゼントです。
欲しい方は、住所、氏名、年齢、職業を明記のうえ、〒105-0021 東京都港区東新橋2-12-11 電池ビル 株式会社リクルート　じゅげむ編集部　ぱそじゅげEX「○○プレゼント」係 までハガキでどうぞ。このコーナーへのコメントなんかも書いてくれるとうれしいな。
締め切りは2月27日。当日消印有効です。

今月の PUSH!

すごすぎる!! なぜか続々と登場する残酷(ザンコク)ゲーを大特集!

洋ゲーには独特のノリがあるけど、邪悪なヒーローやスプラッタまがいの極悪ゲームもなぜかけっこう多いのだ。しかも作り方がハンパじゃない！今月は禁断の残酷ゲーをまとめて紹介しよう。ハマるとコワいよ。



Grand Theft Auto
～ポリス野郎をぶっちぎれ～

●WIN95&DOS●カーアクション●ズー●発売中●8800円 Jコード077038

●CD-ROM ■WIN95：●Pentium90MHz以上●メモリ16MB以上
■DOS：●i486/DX4 100MHz以上のCPU●メモリ16MB以上●2MB VEZA対応のSVGAグラフィックカード

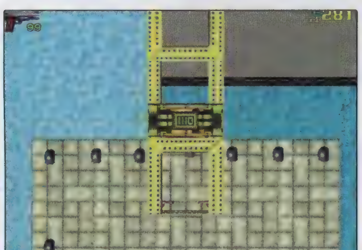
カージャックしまくり！



ポリスとカーチェイス！



⬆サイレンを聞きながら逃げるスリル感は最高！こんなふうに囲まれても警官を車でひいちゃうという手があるのだ



⬆銀行強盗のためにタクシーを2台かっぱらってこいというミッションをクリアしたところ。バビーというギャングがプレイヤーのボスだ



⬆人をひくとジワジワと血が流れ出すのがなんともリアルすぎる。ところが、1人ひいたくらいじゃパトカーは出動しないのだ！うーむ…

こんな車に乗りほうだい！



⬆街に走っている車はどれでもカージャックできる。しかも車種によってハンドリングやスピード特性がちゃんと違うのだ。タンクローリーは炎上しやすいので注意！

大都会で暴れまくってワルになれ！

先月のニュースでも紹介したこのタイトル、徹底したアンチヒーローぶりがすごい。ギャングの手先になり、カージャック、殺人、銀行強盗、ドラッグ売買など、あらゆる犯罪を犯してポイントを稼ぐというアクションゲームで、とにかくヤバイことならなんでもやってくれ、というノリなのだ。犯罪にはそれぞれポイントが決まっていて、例えば普通の歩行者を車でひくと100ポイントだけれど、警官を殺すと1000ポイントも稼げるというわけ。犯した罪に応じてパトカーが現れるので、ポリスと撃ち合ったりカーチェイスをすることもできる。犯罪自由度(?)が実に高いのだ。ただし、ボスから受けたミッションをクリアするとボーナスレートが上がってポイントが稼ぎやすくなるしくみになっている。

悲鳴をあげて逃げる人を車でひくと、あたりが血の海になったりして、結構ウゲーと思うような場面も…。一見するとフツーのアクションゲームにこういったキワどいバイオレンスを組み込んじゃうところが、いかにもあちらのゲームという感じだ。なお、発売元のズーのホームページではデモ版も配付しているぞ。

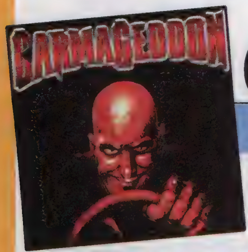
http://www.zoo.co.jp/gta



⬅非常線を張ったパトカーに突っこんでしまった。車が傷んでくるとスピードも落ちるし炎上しやすくなる



➡ゲーム終了時のスコアには犯罪ポイントとその細かい内訳が表示される。ワルの勲章といったところか



CARMAGEDDON

●WIN95●スラムカーレース●Stainless/SCI/Interplay●輸入版

●CD-ROM●4倍速以上
●Pentium133MHz以上●メモリ16MB以上

こんなゲームあっていいんか!?

なんと通行人や動物をひき殺しながらタイムとお金を稼いでいく殺人レースゲームなんである。マシンはみんなバンパーにスパイクがついてたり、ホイールが回転ノコギリになっていたりするマッドカーばかり。もちろんお互いに接触して妨害するのもアタリマエだ。コースは人間をひいてタイムを稼がないととても回りきれないし、やってるうちにレースしてるんだか人を殺してるんだかわからなくなってきちゃうよ、ホント。このゲームが病みツキになったら結構ヤバイかも。 http://www.sci.co.uk/carmageddon/index.html



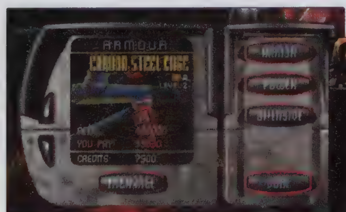
⬆接触して相手のほうがダメージが大きいとメッセージがでる。レース中の修理も可能だ



⬆コースは大都会や田舎道など36種類も用意されていて、当然道のコンディションも違う

ひきにげするほどポイントアップ

⬇逃げまどう人々を後ろからハネとばす!このメチャクチャなバイオレンス感覚がコワい





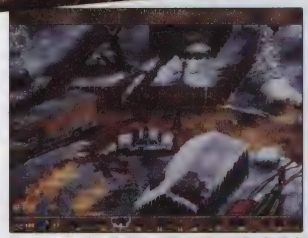
⬆稼いだクレジットはレース中の修理だけでなくマシンのチューンナップにも使える

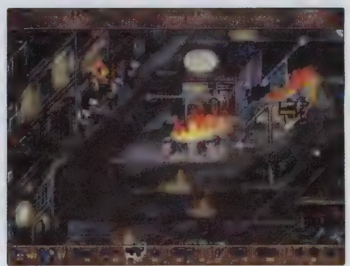


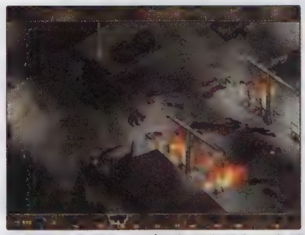
POSTAL

●WIN95&MAC HYBRID●アクション●マイクロマウス●発売中●オープンプライス　Jコード078549

●CD-ROM●2倍速以上
■WIN95、NT4.0：●Pentium90MHz以上●メモリ16MB以上
■MAC：●System7.1以上●68040以上●メモリ16MB以上


⬆ステージは全部で17あり、一般市民だけでなく警察や特殊部隊なども登場する


⬆ゲームは実際に起きた事件をモデルにしているが、日本ではとても考えられないですな


⬆瀕死の住民たちがのたうちまわった後には血のりがベッタリ…うぅむごすぎる

断末魔の叫び声が…!


⬅特定の条件をクリアするチャレンジモードやマルチプレイも用意されている

狂気の郵便局員が街を襲う!

解雇されたショックで頭がおかしくなった郵便局員になって街の住民を次々に血祭りにあげるという、かなりイカれた設定のアクションゲーム。マシンガンやロケットランチャーなど使える武器もすさまじいが、なんといってもグロテスクなのはサウンドだ。手榴弾で火だるまになった人の叫び声や「助けて…」などという声が繰り返し聞こえ、不気味な風の音が鳴り、しかもBGMはいっさいナシ。マジで狂気の世界を演出しきってます。あまりに残酷なので17歳未満はおことわりの警告が表示されるけど、その内容はアメリカでも話題騒然になったとか。試してみる人はカクゴすべし。

WIN95
ディメンシア

●アドベンチャー●アルファオメガソフト●発売中●9800円　Jコード078271

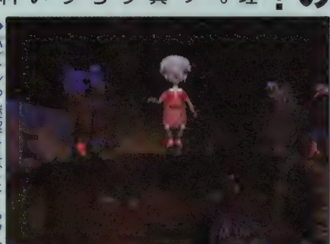
●CD-ROM5枚組●Pentium120MHz以上●メモリ16MB以上

ヘンクツばあさんのグラニーと大冒険!

主人公のグラニーは自分の料理ブックを何よりも大切にしていた。が、ある日それをグレートラビットに盗まれ、自分の家も奇妙な異世界に引き込まれてしまう。グラニーの家族に虐待された動物たちの復讐が始まったのだ。でもグラニーはタフでワガママでまるでいじわるばあさんのような性格。料理ブックを取り返すため、この異世界へと旅立つことになるのだ。

ふしぎの国のアリスを思わせるエキセントリックなアドベンチャーゲームだが、なんといってもこのグラニーばあさんのキャラクターが効いている。グラフィックもかなり作り込まれた力作だ。ただし、出てくるパズルや謎解きがかなり頭をひねった作りなので、上級者向けといえるだろう。


⬆これはバスルームの場面。序盤はグラニーの家から出ることが目的だ


➡パズルや謎解きはとてもフクザツだ。カーソルが変わる場所はどこでもクリックしてみよう

WIN95
超美化委員会

●アクション●ネクストン●発売中●6800円　Jコード074403

●CD-ROM●Pentium90MHz以上●メモリ16MB以上●HD空き30MB以上

学校の掃除もこんなふうなら楽しいかも?

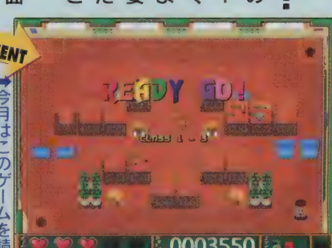
突然だけど、小学校の頃学校の掃除ってめんどくさくなかった? 美化委員なんてみーんなやりたくなくてタライまわしになってたような気がするけど、この『超美化委員会』は、なんとモンスター化した学校のゴミを掃除でやっつけるというアクションゲームなのだ。

スタイルはオーソドックスな面クリア型で、各教室のゴミ箱のフタを閉め、すべてのゴミモンスターを退治(掃除?)すればOK。でもモンスターの中にはしぶといゴキブリも! キャラクターは3人から選べるが、ホウキ、ゾウキン、モップと持っている武器が違うため、戦い方がビミョーに変わってくるぞ。通常の装備以外にも、レーザーやバブルショットが撃てる特殊アイテムが用意されている。



⬆特殊アイテムは、紫色のランドセルモンスターを倒せば入手できるぞ

PRESENT
➡今月はこのゲームを読者3名にプレゼント!詳しくはP191を見てね



マルチメディア Monthly News

TOPICS QUAKE Ⅱ発売記念 ゲーム誌対抗大会レポート！

ゲーマー待望の3Dシューティング『QUAKE Ⅱ』が日本でも先月発売された。すでにハマりまくっている人も多いだろう。このリリースを記念して去る12月19日、発売元のアクティビジョン・ジャパンの主催でゲーム雑誌編集部対抗の『QUAKE Ⅱ ゲーム大会』が開かれた。今回はその模様をレポートしよう。

場所はT-ZONE新宿10階にあるインターネットカフェ「サイバースコーレ」。総勢12誌の編集部が集まり、中には、毎日この手のマルチプレイにどっぷりというベテランもいた。大会はアクティビジョン・ジャパンの作品発表も兼ねており、まずは『ダーク・レイン』『ネット・ストーム』といった新作ゲームを体験させてもらう。ちなみにこの2作品はどちらもマルチプレイ対応で、アメリカでも評価が高いタイトルだ。

さて、次はいよいよ『QUAKE Ⅱ』での対戦が始まった。ルールは15分間で何人倒せるかを競うデスマッチ。1位から3位までは賞品も用意されていたが、さらに1位のプレイヤーは、本誌でもおなじみの渋谷洋一氏と一騎打ちができるというイベント付き！燃える各誌代表の戦士たち。対戦が始まるとあちこちのモニターでソウゼツな殺し合いが繰り広げられたが、みごと1位になったのは「Internet ASCII」誌だった。

さっそく別のマシンに移動して渋谷氏との緊張の一戦が始まる。ところが渋谷氏がまだ『QUAKE Ⅱ』の訓練不足ということもあり、なんと「Internet ASCII」誌はここでも勝者となった。対戦も思いきり堪能したところで『QUAKE』はじめPCゲームについての雑談に花がさき、大会は大いに盛り上がったのだった。





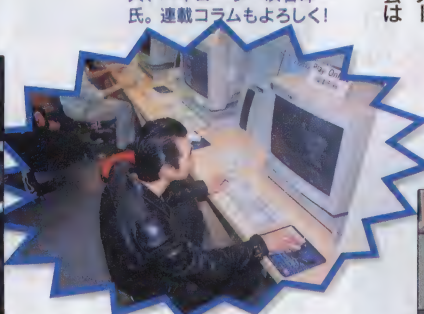
⬅⬆基本的な操作は変わらないが、『QUAKE Ⅱ』のシングルプレイでは敵のAIがより賢くなり、ミッション性が高くなった。味方に会うことももあるらしいが…



⬆『QUAKE』と言えばこの人、ハイローラー渋谷洋一氏。連載コラムもよろしく！



⬆優勝した「Internet ASCII」誌代表。聞けばかなりの『QUAKE』フリークとか。戦いで疲れた体は、このお食事券で癒してください



⬆2台並んだマシンでいよいよ渋谷氏とのファイナルバトル開始！モニターの中でクールな火花を散らす2人。殺るか殺られるか真剣勝負だ

➡用意された数台のマシンをかこみ、熱いバトルが開始される。15分間という短い時間がまるで何時間にも感じられる





⬅もちろん我がじゅげむ編集部も準備万端整えて参加した…のだが、残念ながら入賞は逃してしまった。うーむ、上には上がいるもんだ

ぱそじゅげEX

Jコード078069

CD-ROM ゲッターロボ デスクトップアクセサリー集

●WIN95●エレクトロニック・アーツ●発売中●5800円

あの名作ロボットアニメ「ゲッターロボ」をテーマにしたアクセサリー集。ゲッターロボとゲッターロボGの名場面が楽しめるスクリーンセイバーや壁紙の他、マシンのコックピットをイメージしたタスクランチャーやMicrosoft Plus!用のデスクトップテーマも収録されている。



CD-ROM THE DJ-ROM

●HYBRID●アドベンチャー●SME●発売中●3800円

3Dグラフィックで作られた「ドリームシティ」を探索しながら様々な音素材やアイテムを集め、スタジオで自分のオリジナル曲が作曲できるクールなゲーム。音ネタはL.A.の有名ラッパーやR&Bシンガーが現地録音し、普通のCDプレーヤでも聴けるぞ。クラブ系音楽ファンにぴったりのタイトル。



TOPICS ドラゴンズドリームのWIN95版いよいよ発売

家庭用ゲーム機で参加できる初のネットワーク型RPG『ドラゴンズドリーム』(富士通提供)は、現在セガサターン向けサービスが開始中。2月にはいよいよ待望のWIN95版が発売される。利用料金は10円／分、管理料500円／月でソフトの価格は未定。





Jコード076805

CD-ROM スクリーンクラブ ポケットモンスター

●WIN95●トミー●発売中●3500円

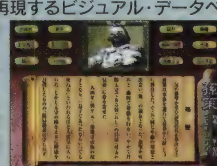
デスクトップアクセサリーのシリーズ『スクリーンクラブ　ポケットモンスター』が発売中。ピカチュウをはじめ、ポケモンのキュートなキャラクターがスクリーンセイバー、壁紙、カレンダー、アイコンなどで楽しめる。なお、同シリーズの『みどりのマキバオー』も発売中だ。



CD-ROM 三国志　諸葛孔明伝

●WIN95●データベース●学研●2月20日発売予定●7800円

三国誌の雄大な世界を3Dグラフィックとムービーをふんだんに取り入れて再現するビジュアル・データベース。基本画面では大陸全体が表示されるため、同時代の動きを平行して把握できる。戦術をシミュレーションしたり、実際の戦場をリアルに体感できるコーナーもある。



TOPICS WIN95版に移行するライフストームの続報

以前にもこのコーナーで紹介したネットワークRPG『ライフストーム』だが、1月についにWIN95版のソフトが発売された。価格は8200円で、ソフトには3ヶ月間の接続料金が含まれる。開発元の日本システムサプライのホームページにも詳細が載っているぞ。
http://lifestorm.titan.co.jp/





スタパ斎藤の（フロムヘル）

地獄から恐怖が悪魔の計算機男の死闘・アンドロイドは電気羊の夢を家政婦と見た・美人女将秘湯紅葉湯けむり殺人事件年末2時間スペシャル世紀末滅亡編（以下略）

―第3回― 鏖殺！平面スキャナー！地獄！



シャープ
カラーイメージスキャナー
NX-S20

平面という平面を平面で撮り込めれ

貴様らゲームばっかりやりやがってあんなモンどこがおもしれえんだよ糞ったれの馬鹿ったれの鼻ったれのド外道のコンコンチキのチンコ野郎の超阿呆めがあんなモン単なる画面に出る平面のお遊びで平面見ておもしろがる程度の脳味噌しか持ち合わせないてめえらなんざぁ人間のクズだからとっとと人間やめてゾウリムシに喰われちまえとか言ってるアンターッ!! アンタまるでわかっちゃいねえ!!

平面の良さがまったく完全に1オングストロームもわかっちゃいねえんだ!! ていうか平面はとても愉快な世界だからぜひ平面で遊んでみれ〜!!

そう思った俺の最強に強まった地獄の叫びと世紀末の魂と命懸けの精神と死に物狂いの行動力は俺に俺の金を使わせて俺のために俺用のイメージスキャナを買わせたヨ!! つまり平面をコンピュータに入れまくれる機械だよわかってんのかよアンタ頼むよ理解してくれよスキャナ使えば紙から写真までペラペラしてるモンなら何だってパソコンにビビーって入力できてパソコンのデータにできるのでした。

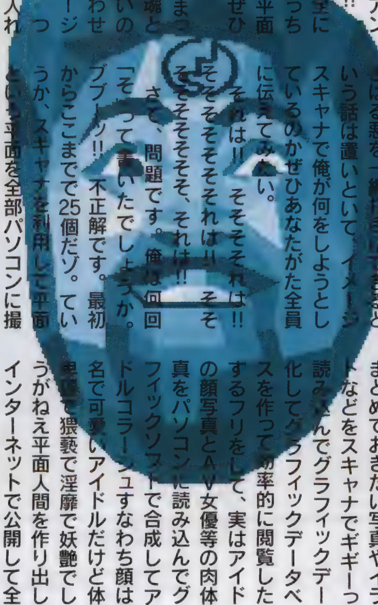
そうだコレなんだよこの機械さえあれば俺たちの勝ちだし最終最期の大逆転ができるしのさばる悪を一網打尽にできるという話は置いといて イメージスキャナで俺が何をしようとしているのかぜひあなたがた全員に伝えてみたい。

それは!! そそそそれは!! それは!! そそそそそそそそ、それは!!

さて、問題です。俺は何回「そ」って書いたでしょうか。

ブブーッ!! 不正解です。最初からここまでで25個だゾ。

ていうか、スキャナを利用して平面という平面を全部パソコンに撮り込んでスッキリしてクハーッって感じになりたい俺なんだよわかってくださいよふたつで十分ですよ!!



つまり、新聞の有用な情報やファックスの有用な情報や雑誌の有用な情報をスキャナでジジーって読み込んでOCRソフトで文字データ化してデータベースを作って便利に利用したり、まとめておきたい写真やイラストなどをスキャナでギギーって読み込んでグラフィックデータ化してグラフィックデータベースを作って効率的に閲覧したりするフリをして、実はアイドルの顔写真とAV女優等の肉体写真をパソコンに読み込んでグラフィックソフトで合成してアイドルコラージュすなわち顔は有名で可愛いアイドルだけど体は卑猥で猥褻で淫靡で妖艶でしょうがねえ平面人間を作り出してインターネットで公開して全世界の猥褻アイドルマニアを震撼させてニヤニヤすのがキミの使命だッ!!

そこで必要になるのがパソコンとスキャナだが、パソコンは先月買ったはずだから今月はスキャナを買ってみてくれ!! 何ッ貴様パソコンをまだ買ってないだとけしからんたるんどる貴様のような奴は今月パソコンを買いましょう。

そして俺が死んでもオススメのスキャナは、地獄から蘇った液晶のメーカーとして有名なシャープのNX－S20なのだッ!! これは非常によく、核戦争で人類が滅亡してもその良さは失われず、宇宙が収縮して消滅したって絶対に良いスキャナなので買おう。プリンタポートにつなげるわ自動読み込みスキャナにもハンディスキャナにもなるわ半鐘は鳴るわ大八車は走るわで江戸中大騒ぎだわで大岡越前もビビって小便漏らしてひっくり返って思わずアイコラ始めて著作権法違反でしょっぴかれるというシロモノだから、ぜひともコレでヤってみよ（以下略）

渋谷洋一の RED OUT!

THE RETURN OF HIGH-ROLLER

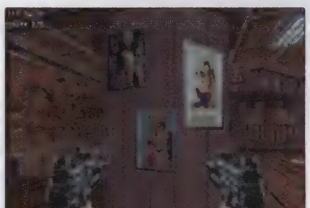
▶第3回 GLパッチの威力やいかに!?

ついに3Dfxに対応!! さてとどんなもんかな

このあいだ、かなり前にP&Aシェアウェアから発売されている『シャドウウォーリアー』のパッチがようやくネットにアップされたという話を小耳に挟んだので、早速どんなものか試してみることにした。『シャドウウォーリアー』のパッケージに3Dfxに対応するための無償アップグレードを保証するステッカーが貼ってあったものの、待てど暮らせどいつになってもアップされなかった。だが本当に忘れた頃に、ようやくGLテクノロジーの本格的かつ美麗な3D表現を可能にするパッチが、アップされたのだ。ついに我がマシンに挿さっている3Dアクセラレータカード、モンスター3D版の『シャドウウォーリアー』が楽しめる。



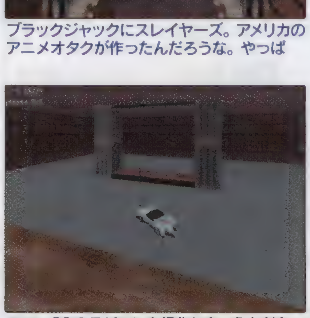
『シャドウウォーリアー』はあの『デュークニュッカム3D』の続作のようなもので、システムは『ドゥーム』の流れを組む3Dアクションシューティングだ。しかし世界観というか舞台設定は大きく変わった。なにより主人公がインチキなアジア人。日本刀を振り回して手裏剣を投げ、放っておくと、ハシで飛んでいるハエをつかみはじめる。ゲームの中でパチンコまでできちゃうんだから、どれほどお茶らけたゲームだか、察しはつくだろう。いかつい主人公、ローワンが化け物をそれこそジャンジャンバリバリぶっ殺すアメリカンなゲームだが、突如日本のアニメに登場するジャパニメーションタッチのキャラクターが登場したりして、もうはちゃめちゃ。これはもう、笑って楽しむしかないですな。そうそう、それで、その日本のアニメ風女性キャラクターが、どれぐらいリアリティーを増して見れるのか？ これが今回のパッチ導入の唯一の理由といえばそうだ。『シャドウウォーリアー』はドゥームエンジンを使用しているので、3Dとはいっても疑似3D。完全なる立体表現ではない。それゆえ、3Dfx版となってどうなるのか?試してみたいところだ。



ブラックジャックにスレイヤーズ。アメリカのアニメオタクが作ったんだろうな。やっぱ

して、導入した感想は、う〜む、ザラザラとしたドットの角みが取れて、全体的に柔らかな厚みが感じられるといったところか……。一連のクエークファミリーでGL表現のグラフィックを見すぎたせいか、それほどグッとくるものはなかった。だがノーマルのそれと比べると、やはり雲泥の差。もう昔の私には、戻れませんって感じですな。

そういやGLのハイクオリティな映像で、てんかんとかになった人はいないのだろうか？ 余計な心配ならいいが。



マッハGOのラジコンを操作しちゃうんだな〜これが。なんでもありのはちゃめちゃゲーム

1月発売のPCゲーム Flash!

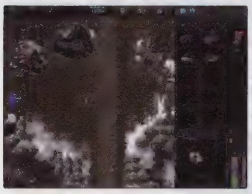
だいぶ安くなって購入しやすくなったPCだけに、冬のボーナスでPCゲームを始めた人も結構いるはずだ。1月も期待を裏切らないタイトルが目白押しだぞ！

WIN95＝Windows 95™対応　MAC＝Macintosh対応
WINDOWS＝Windows 95™・Windows 3.1対応
HYBRID＝Windows・Macintosh対応

WIN95　Jコード067725

ダークレイン

戦略シミュレーション／アクティビジョンジャパン
1月15日



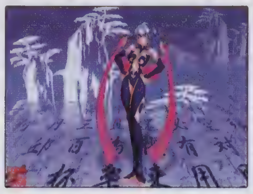
『DIABLO』の製作を手掛けたロン・ミラー氏の最新作。演出のうまさと映像の迫力で、SFファンならハマること請け合いだ。

●CD-ROM

WIN95&NT　Jコード071099

迦陵演義

アドベンチャー／インクリメントP
1月23日　9800円



東洋思想と演劇的要素に、若干のギャルゲー風味をまぶしたアドベンチャーアクション。中国奥地を主人公「迦陵」と共に旅をしていく。

●CD-ROM●Pentium133MHz以上
●メモリ32MB以上
●HD空き100MB以上

WIN95　Jコード073962

F-22 Air Dominance Fighter
（F-22　エア・ドミナンス・ファイター）

シミュレーション／イマジニア
1月30日　9800円



中東湾岸上空で繰り広げられる迫力のフライトシミュレーター。NATO軍にもパイロット育成用に提供されているエンジンを使用している。

●CD-ROM●Pentium100MHz以上
●メモリ16MB以上
●HD空き70MB以上

WIN95　Jコード072192

Red Baron Ⅱ

アクションフライトシミュレーション／シエラ・パイオニア
1月30日　7800円



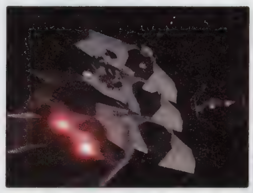
往年の名機がぞくぞく登場する、フライトアクションゲーム。インターネットでの対戦やジョイスティックにも対応し、完成度の高い作品。

●CD-ROM●Pentium133MHz以上
●メモリ16MB以上
●HD空き130MB以上

WIN95　Jコード078255

X-Wing vs. TIE Fighter：Balance of Power
追加ミッションシナリオ

スペース・コンバット・シミュレーション／マイクロマウス
1月9日　7800円



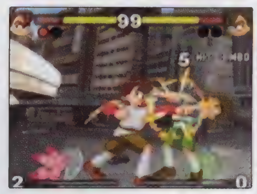
帝国軍、反乱同盟軍のどちらかになり、銀河の制覇を目指す。映画そのままのリアルな画像と、9種類のスターファイターでの戦闘がウリだ。

●CD-ROM2枚組

WIN95　Jコード078204

2D格闘ツクール95

2次元格闘作成ソフト／アスキー
1月23日　9800円



自分だけの格闘ゲームが簡単に作れるのがこのソフト。細かな設定をしていけば、誰にでもオリジナルゲームの製作ができるすぐれものだ。

●CD-ROM

WIN95　Jコード078140

PSYCHIC DETECTIVE SERIES VOL.1 Invitation

アドベンチャー／データウエスト
1月27日　4800円



ちょっと大人の雰囲気のアドベンチャーゲーム。ストーリーの選択肢が多く、何度でも楽しめる。操作もマウスのみの使用なので簡単だ。

●CD-ROM●Pentium100MHz以上
●メモリ16MB以上
●HD空き2MB以上
（画面は2のものです）

WIN95　Jコード072206

SIERRA PRO PILOT

フライトシミュレーション／シエラ・パイオニア
1月23日　7800円



飛行機の物理特性、計器類の細かな動きを再現した究極のフライトシミュレーション。その完成度はライセンス取得の練習に使えるほどだ。

●CD-ROM●Pentium90MHz以上
●メモリ16MB以上
●HD空き20MB以上

MAC　Jコード074101

水滸伝　天導一〇八星

歴史シミュレーション／光栄
1月23日　9800円



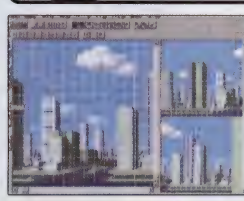
前作でも大人気の、痛快冒険活劇第2弾がついに発売された。荒くれ者を集め、要塞を乗っ取り敵を打ち負かすという歴史シミュレーションだ。

●CD-ROM●PowerPC601/80MHz以上●18MB以上の空メモリ

WIN95　Jコード078212

シューティングツクール95

シューティングゲーム作成ソフト／アスキー
1月23日　9800円



人気シリーズとして定着したツクール。今度はシューティングゲームが作れる。プログラムの知識がなくても、ぜんぜん問題なし。ご安心を。

●CD-ROM

WIN95　Jコード076805

ライフストーム

インターネット上RPG／日本システムサプライ
1月下旬　8200円



インターネットを利用して、マルチユーザーでRPGが楽しめる1本。1サーバーで、500人ものプレイヤーが同時にプレイできるぞ。

●CD-ROM
●Pentium100MHz以上
●メモリ32MB以上

WIN95　Jコード077844

スキーレーシング

スポーツ／シエラ・パイオニア
1月30日　7800円



3Dグラフィックで、アルペンスキーを完全シミュレート。時速90マイル(150km)のスピード感とスリルでプレイヤーを引き込むぞ。

●CD-ROM●Pentium90MHz以上
●メモリ16MB以上
●HD空き25MB以上

WIN95　Jコード078131

トップマネジメントⅡ

ビジネスシミュレーションゲーム／光栄
1月23日　9800円



プレイヤーはパソコンメーカー社長となり、事業計画の達成を目指すビジネスシミュレーション。わかりやすいシステムで、誰でも楽しめる。

●CD-ROM●i486SX/33MHz以上
●メモリ16MB以上
●HD空き3MB以上

WIN95　Jコード065617

Star Wars Rebellion

戦略シミュレーション／マイクロマウス
1月予定　10800円



銀河の覇権をめぐるオールスター戦略ゲーム。ゲームのクオリティはもちろん、戦闘機、惑星に関する情報満載の百科事典機能も楽しいぞ。

●CD-ROM2枚組

その他の1月発売PCゲーム

タイトル	機種	発売日	メーカー	価格
パズルの惑星 Vol.5	MAC&WIN95	1月5日	花王	1480円
倉庫番102 スペシャル	WIN95	1月5日	花王	1480円
シャッフルパック2	MAC&WIN95	1月5日	花王	1480円
トロフィーバス2 フィッシングトリップ	WIN95	1月5日	花王	1980円
上海ドラゴンズアイ	WIN95	1月5日	花王	1980円
AI将棋 Ver.1.5	WIN95	1月5日	花王	1980円
Postal	MAC&WIN95	1月16日	マイクロマウス	
GTA ポリス野郎をぶっちぎれ	95&DOS/V	1月23日	ズー	8800円

HYBRID　Jコード079596

Microshaft Winblows98

バラエティ／マイクロマウス
1月30日　5800円



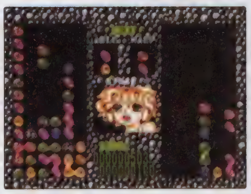
マイクロソフトのパロディが満載のバラエティゲーム。お金が大好きなサイバーペット「ビルゴッチ」の育成ゲームなど、4種類が楽しめる。

●CD-ROM●68040/33MHz以上●メモリ16MB以上●HD空き20MB以上

MAC　Jコード076767

ぷよぷよ for Macintosh LOW COST版

アクションパズル／コンパイル
1月27日　2800円



ぷよぷよファン待望のMac版がお手頃価格で登場。Macオリジナルのおまけがついているお買い得品だ。Macユーザーもぷよにハマろう！

●CD-ROM●68030以上またPower-Macintosh●メモリ7MB以上の空メモリ●HD空き11MB以上

WIN95　Jコード072290

ANDRETTI RACING (EA-EXpress)

レース／エレクトロニック・アーツ
1月30日　7800円



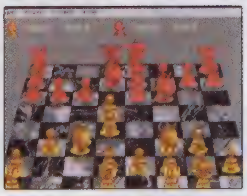
人気急上昇の、インディーカーレース。実在するトップドライバーがこぞって登場し、リアルで白熱したバトルを満喫することができる。

●CD-ROM●3Dfx対応●ネットワーク対応●フォースフィードバック対応

WIN95　Jコード078450

お父さんのためのチェス2

ボード&テーブル／伊藤忠商事
1月23日　3980円



世界でもっともポピュラーなボードゲーム「チェス」が楽しめるソフト。通信対戦機能により、2台のパソコンで対戦することができる。

●CD-ROM
(画面は1のものです)

WIN95　Jコード079031

Microsoft Flight Simulator 98 日本語版

フライトシミュレーション／マイクロソフト
1月23日　オープン価格



フライトシミュレーションの人気シリーズが、さらに進化して再び登場。空港、航空機も大幅に追加され、世界各国を自由に飛行できるぞ。

●CD-ROM

WIN95　Jコード078719

Flight Unlimited 2 (EA-EXpress)

シミュレーション／エレクトロニック・アーツ
1月30日　8800円



前作のアクロバット飛行から、さらに進化したフライトシミュレーション。日本にいながらサンフランシスコ上空を、自由に飛び回れる。

●CD-ROM

2月発売コンビニ専用ゲームソフト

●発売元：花王　●2月5日発売（発売期間1カ月）

バーチャファイターPC



いまだ大人気のバーチャファイター。パソコン版ではオリジナルのモードがついて、まだまだファンを飽きさせないぞ。

WIN95／1980円

ぱすてるぽっぷ らいと



カラフルな80もの迷路をクリアし、アテナを立派な女神にするというパズルゲーム。キャラがすっごくカワイイぞ。

WIN95／1480円

バトルチェス



チェスの初心者から上級者まで誰もが楽しめる3Dチェス。ガイド機能がついているので、初めての人も安心だ。

WIN95／1980円

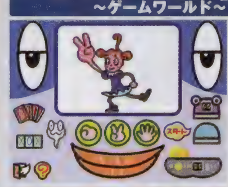
アクチャサッカー



世界44カ国のチームが参加するサッカーゲーム。ワールドカップを彷彿させるようなゲーム展開は迫力満点だ。

WIN95／1980円

ゴー！ゴー！コニーちゃん ～ゲームワールド～



TVで大人気のコニーちゃんがゲームになった！ 内容は「ジャカジャカ ジャンケンSuper」を含めた3種類だ。

WIN95／1980円

三国志リターンズ



中国大陸の統一を目指す、戦国シミュレーション。プレイしてみれば、このシリーズの人気の高さも納得できる。

WIN95／1980円

WIN　Jコード052779

マリオ武者野の超将棋塾

将棋／キングレコード
1月29日　9800円



NHK「将棋講座」でお馴染みの、武者野勝巳六段完全監修による将棋ソフト。このゲームを極めれば、初段、二段の正式免状が取得できる。

●CD-ROM

WIN95　Jコード079456

バーチャファイター スペシャルパック

格闘アクション／セガ・エンタープライゼス
1月29日　8800円



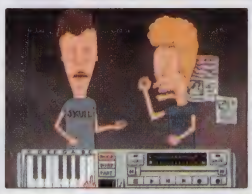
格闘ゲームの定番「バーチャ2」と「バーチャ3 Win-PC コレクション」が1本になって発売された。このお得さ、見逃す手はないぞ。

●CD-ROM

WIN　Jコード063291

ビーバス&バットヘッド

アドベンチャー／バンダイビジュアル
1月25日　5800円



全米の超人気アニメがゲームとなって日本にやってきた。また、「ロンドンブーツ1号2号」が吹き替えに挑戦してるのも興味深いところだ。

●CD-ROM
●メモリ16MB以上
●HD空き10MB以上

WIN95　Jコード071811

銀河英雄伝説V

シミュレーション／ボーステック
1月15日　10800円



今も根強い人気の「銀河英雄伝」。Vでは艦隊戦に再びスポットがあてられた。シナリオ、グラフィックともに強化され面白さ倍増だ。

●CD-ROM



アーケードゲームをすみからすみまで完全フォロー!
これがじゅげむのおすすめゲームだ!!

今月もやってきましたアーケードに吠えろ!
前半は今話題の対戦格闘『月華の剣士』!
後半ではついに公開された『ファイティングバイパーズ2』がお目見え。
体汗マシンには『ハーレーダヴィッドソン&LAライダーズ』!!

まったく新しいカタナバトル! これが剣劇浪漫対戦ゲームだ!!

生者の世界「現世(うつしよ)」と死者の世界「常世(とこよ)」。この二つを繋ぐのは「地獄門」とよばれる境界線。この境界は「四神(ししん)」と呼ばれる存在により護られてきた。東の青龍、西の白虎、南の朱雀、北の玄武。人の世の歴史の影で、彼らは代を重ね、その役をこなしていった……。

時は幕末。武士は牙をなくし、人々は平和という箱庭の中で、新たな混乱の兆しを感じ始めていた。「魔人復活」の噂……。かつてないほどの世の混乱に絶望する人々。だがその中に、牙を失わず、混乱に立ち向かう者たちがいた……。大いなる運命に導かれし者たちの戦いが始まる。

SNKの『月華の剣士』は幕末を舞台にした格闘ACT。剣士の格闘と聞くと同社の『サムスピ』を想像するが、それは間違い。プレイ感覚はまったく違う。ボタンはA=弱斬り、B=強斬り、C=蹴り、D=弾き。キャラ選択の際には「力」と「技」という"剣質"によりキャラの性能が変化する。



～幕末浪漫～ 月華の剣士

■SNK■格闘アクション■稼動中

画面はこんな感じ



ルールはオーソドックスに2本先取。相手の体力をなくすか、タイムが0になったときに体力の多い方が勝ち。また、攻撃すると剣質ゲージが溜まるようになっている。

力と技のふたつの剣質

キャラ選択のときに剣質を選択。主に力は攻撃力が高く、技は連続技を繰り出すのが容易になっている。



どのキャラクターも個性豊か。剣士はもちろん槍使いや金棒使い、果ては鎌を武器にする者や陰陽師までいる

キャラクターは総勢12人!



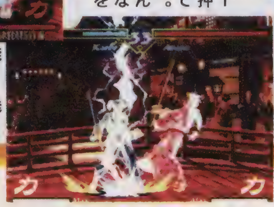
どちらの長所を取るか、自分のプレイスタイルと相談しよう

主人公・楓だけができる「覚醒」とは!?

楓のみ、ゲージMAX or 体力赤点滅でBCD同時押しをすると「覚醒」し、すべての技がパワーアップする。ただし、覚醒中はどんどん体力が減ってゆく(0にはならない)ため、素早く相手を倒さねばならない。



覚醒時は新たな超奥義や潜在奥義も使用可能になる。見よ! このリーチ!!



覚醒の瞬間は無敵な上に稲妻に攻撃判定が発生する。華麗な逆転を決めろ!

連続技を取るか!?それとも潜在奥義を取るか!?



力では、通常技に削り能力がある。また、一部の必殺技に超奥義でキャンセルする「昇華」が使用可能。ド派手な潜在奥義も見もの

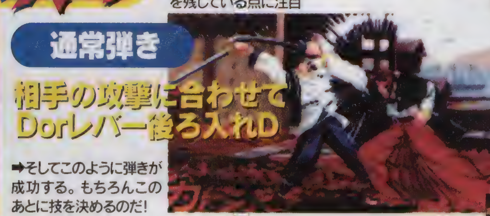


技では通常技で連続技になる連殺斬が可能。体力赤点滅&ゲージMAX時、全キャラ共通↓↓+ABで「乱舞奥義」が発動する

アーケードに吠えろ！



➡楓の攻撃を読んで守矢が弾きを行なう。刀が残像を残している点に注目



通常弾き

相手の攻撃に合わせて Dorレバー後ろ入れD

➡そしてこのように弾きが成功する。もちろんこのあとに技を決めるのだ！



必殺技弾き レバー前入れDボタン

⬆必殺技を弾くにはレバーを前に入れながらD。リスクは大きいが決まれば……



空中でもOK!

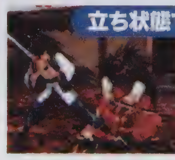
⬆条件が合っていればこのように空中の技も弾くことができる

「弾き」とその他のアクションを覚えろ！

力と技ではそれぞれの攻撃のタイミングが微妙に異なる。だが、基本的な特殊行動の概念は同じなので、ここでまとめて解説しよう。

まず「弾き」。これは相手の攻撃に合わせて使用すると武器を弾いて相手の体勢を崩すことができる。弾きにはDボタンひとつで行なえるものと、レバー前方入力と共に行なわなければならないものがあり、前者は相手の技が通常技の場合、後者は必殺技の場合だ。詳しくは左の写真を見ていただきたい。

4種類の足技を駆使せよ



立ち状態でC



立ち状態でレバー前入れC

➡蹴り攻撃はレバーを様々な方向へ入れながら行なうことで変化する



レバー前ななめ下入れC



ジャンプ中C

BC同時押しで中段技

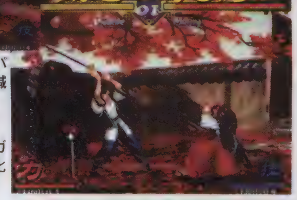


➡相手がしゃがんで防御を固めている場合はしゃがみガード不能の中段技！

ガード耐久値に気をつけよう！



➡ガードし続けていると隠しパラメータの「ガード耐久値」が減って……



➡武器を落としてしまう！　ガードはできるが必殺技が弱体化するぞ

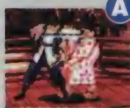
上級者へのステップアップ！ マスターしろ「昇華」と「連殺斬」!!

「連殺斬」と「技」タイプについて

技の場合、左のように通常技が連続技として連携する「連殺斬」が使用可能。基本的にはリーチの長い上位の技に繋がるようになっており、写真以外の連携もOKだ。また、潜在奥義は使えないが、体力赤点滅＆ゲージMAXで↓↓＋ABと入力すると通常技・必殺技を問わず全ての技が連続で繋がる乱舞奥義が発動できる。



➡技のキャラクターは通常技と必殺技を素早く繰り出して連続技を狙え！



A

⬆まずはレバー後ろ入れAで、リーチの短い弱斬りをヒットさせる



A

⬅次は通常の弱斬りがヒットする。もちろん相手にガードする隙はない



B

⬅そして通常の強斬り。蹴りや必殺技にも繋がるので、臨機応変に



➡+B

⬆ラストはリーチの長い強斬り。ここまで繋げると必殺技には移行できないが

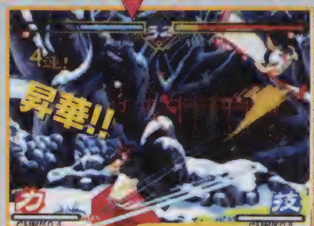
「昇華」と「力」タイプについて

「昇華」はちょっと難しいが、決まれば美しくかつ豪快に勝利をモノにできるテクニック。必殺技を超奥義や潜在奥義でキャンセルして連続技にしてしまえるのだ。素早く正確なコマンド入力が必要だが、これはぜひともマスターしたい!!

また、力は削り能力もあるので攻め立てるだけでも相手を追い込むことができる。



⬅雪にヒットした逸刀・新月をこのタイミングで「昇華」し……



昇華!!

⬇活殺・十六夜月華（かっさつ・いざよいげっか）につなぐ!!

今月のプレゼントっ！

SNK企画宣伝部　梅本氏より

今月はこの、イカす『月華の剣士』ポスターを5名様にプレゼント！　いつものように「アー吠え『月華の剣士』プレゼント係」までじゃんじゃんご応募いただきたい!!



⬅このポスターが君の手元に!?　『月華』ファンならぜひとも欲しいところだね!?

吠えろ談義

緊張感を漂わせる格闘アクション！ 演出もバッチリ！これぞ幕末浪漫!!

植竹：今月は待ちに待った『月華の剣士』！　コレがまたいいんですよ。

竹石：力と技っていう違いも面白いね。俺はやっぱり一発逆転狙いの"力派"かな。潜在奥義が派手で、出すだけでも嬉しい！　それと、守矢がカッチョイイ～～。古きよき侍魂がここにあるって感じで（笑）。

植竹：守矢はイイっす！　うまく扱えないけど（涙）。でも力と技とか、侍とかってやっぱり『サムスピ』を思い浮かべちゃう人が多いと思うんだよね。でも全然違う。SNKの梅本さんも言ってたけど『サムスピ』とは違うんだ、っていうところを理解してほしいよね。

梅本：そう！　『～幕末浪漫～月華の剣士』は、いわゆる武器格闘アクションですが、『サムライスピリッツ』と同じと思っていると、大変なことになります。なんといっても幕末！　緻密なグラフィックと雰囲気を盛り上げる数々の演出やBGMが、あなたを『月華』の世界へと誘います！　ゲームシステムも馴染みやすいものなので、一度ぜひプレイしてみてください。面白いですよ！　それじゃ私はこれで……。

植竹：そうそういうことが……って、梅本さんじゃないですか！　ああびっくりした。

竹石：そうだ、「幕末」っていうのもあったね。設定がまたイカす。男のロマンを感じるしなぁ。守矢の刀を構えるときのあの緊張感……。居合ですよ!!

植竹：守矢ばっかりですね（笑）。

竹石：思うに幕末の緊張感っていうのは不安な社会情勢を憂いつつ、人々が腹の中で不穏な思惑を抱くあたりに…。

植竹：あぁ、なんか語り始めてるし！　と……とにかく、必殺技がちょっと出しやすすぎで「技の暴発」の恐れもあるけど、操作感もイイ。物語的にもSNKの新シリーズとして期待できるぞ。

竹石：……どうして『ろ○』にはこれほどの緊張感がないのかねぇ……。

植竹：ファンに闇討ちされますよ（汗）。

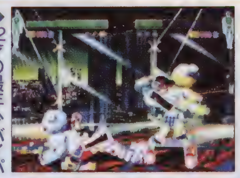
⬅中ボスとして、あの武蔵がよみがえる！　もちろん二刀流なのだ!!

新生『FIGHTING VIPERS』見参!!



新たなバイパーたち

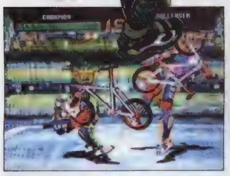
今回、明らかになった新キャラクターはこの3名だ!!



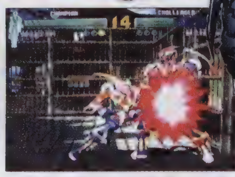
➡12才の最年少バイパー。背中にクマのぬいぐるみを背負っているのはなぜだ？

ど迫力バトルに磨きがかかったぞ！

『FV』ファンのみなさん！お待たせしました!! イカした"バイパー"たちが、グレードアップして帰ってきました!! 今度のバトルには、「スーパーK.O.技」とか「無限ガード&アタック返し」などといった、なにやらヘビーなバトルシステムがテンコ盛り。勝った方も負けた方も、悔しさを通り越して笑っちゃうくらい突き抜けてます。しかもキャラクターデザインを、サントリー「C.C.Lemon」のCFキャラクターでおなじみの今井トゥーンズ氏に依頼。派手、かつコユイキャラクターが、『FV』の世界をより深〜くしてくれることでしょう！



⬆ピッキーと同じ学校に通う高校生。MBXの達人で、戦闘時にも使いこなすのだ！



⬆前作のラストに登場したボス・マーラーも今回は最初から出現するぞ！

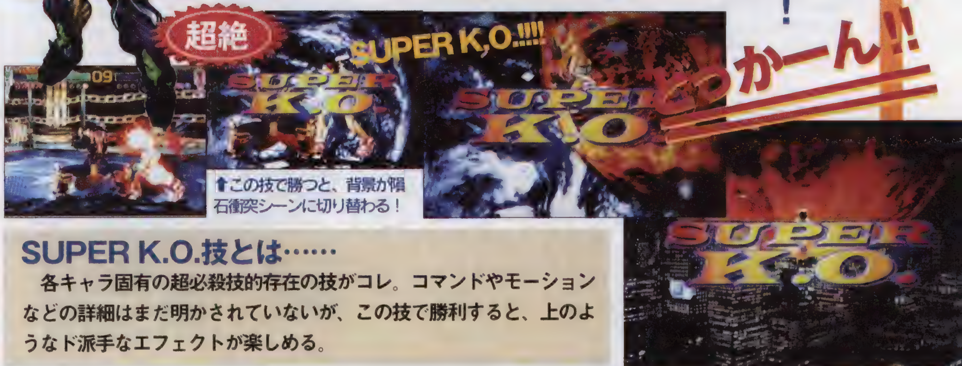


ガード&アタックが無限に!!



⬆出した回数により、失敗して受けた方のダメージは激増していく

『2』では、下段のガード&アタック技が導入されたほか、ガード&アタック返し→返し返し→返し返し返し……と、タイミングさえあえば無限に続くという。壮絶！



⬆この技で勝つと、背景が隕石衝突シーンに切り替わる！

SUPER K.O.技とは……

各キャラ固有の超必殺技的存在の技がコレ。コマンドやモーションなどの詳細はまだ明かされていないが、この技で勝利すると、上のようなド派手なエフェクトが楽しめる。

CHECK it!!

ミスキャンパスコンテストで華麗にデビュー!!

秋本康プロデュースのタトゥーシールベンダー『モンモン倶楽部』

顔写真入りシールの次は、"イレズミ"シールで決まり!? ポストプリクラの最有力候補マシン『モンモン倶楽部』をご存じ？ このマシン、かの「おニャン子くらぶ」でおなじみの秋本康氏がプロデュースしたもので、オリジナルイレズミシールを払い出す。写真なんかも取り込むことができるので、自分の顔のイレズミなんての作成可能。今年は顔写真を肌に貼るのが流行るんでは？



➡どーよ！ 某有名女子大のミスたちも貼っていらっしゃるのだ！





⬅デザインは自由。自分オリジナルのタトゥーシールがつくれるのだ！

正式ストーリー後半完全掲載！

サイキックフォース2012連載企画

テレパシー放送局2012

先月のマイトに引き続き、今月は正式ストーリーとウェンディーのバックストーリーを完全掲載。
さて、次号ではいよいよゲームシステムのほうに踏み込んで紹介していこうと思う。もちろんキャラクターファイル3も掲載。次号は誰でしょう!?

2年後の西暦2012年。ウォンの力を得て、軍の超能力研究は飛躍的な進歩を遂げた。これにより、世界各国が軍事バランスを取るべく、競って超能力の軍事利用に力を注ぐ結果を招く。世界中で次々と実験用サンプルとして捕らえられ、幽閉されるサイキッカーたち。それにより、もはやサイキッカーの存在は、一部の人間しか知らない極秘事項ではなくなっていた。民間レベルでのサイキッカーの告発。人目を忍び、次第に居場所を失ってゆく超能力者たち。時代は、彼らに死の宣告をしたかに思えた。だがそんなある日、絶望の中で暮らしていたサイキッカーたちの元へ、キース復活のテレパシー通信が流れる。発信者は、崩壊したノアの元同士であったカルロ。死んだと噂されていたキースは、生きていたのか？ 生きる希望を胸にカルロの元へ集まる世界中のサイキッカーたち。ここに、カルロを中心とした新生ノアが誕生する。対するのは、ウォン率いる軍サイキッカー部隊。そしてもうひとり。サイキッカーのみを狙う謎のハンター、マイトの正体とは？サイキッカーの明日を賭けた戦いは、日に日に混沌としてゆく。



キャラクターFILE② PSYCHIC FORCE 2012

性別、女。年齢、17歳。マスターオブウィンド。

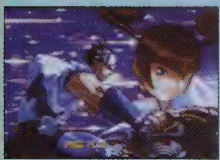
明るく楽天的だが、以前と比べていくらか落ち着きを増している。しかし、ひとこと言われれば、ふたことみこと返す、意地っ張りではねっかえりな性格は一生直りそうもない。ノア本部の爆破消滅は、ウェンディーをバーン、エミリオと生き別れにさせた。爆発の炎の中に消えていったソニアと名乗ったあの女性は、本当に姉のクリスだったのか？その答えを見つけるべく、そしてバーンとエミリオを探すため、ウェンディーはひとり、危険な戦いの中に身を投じる。彼女の前に立ちはだかるのは、新生ノアの追っ手やサイキッカーハンター、マイトの強力なサイキックパワー。そして、軍サイキッカー部隊の刺客として現われるエミリオ。ウェンディーは、昔のエミリオの心を取り戻すことができるのか？ また、知らず知らずのうちに彼女の心に芽生えたバーンへの想いの結末は？

もうすぐ街で会える新作ゲーム COMING SOON!

格闘、スポーツ、シューティングと、バラエティに富んでいる今月の「COMING SOON」。さっそく紹介していこう！

スターグラディエーター2

カプコン 3D対戦格闘


↑ジューンとハヤトもふたたび戦いの地へとおもむく！


←新キャラ12体追加！ さらに白熱する3Dバトル！


←新システム・プラズマフィールドを発動させるレイン

カプコンの3D格闘「スターグラディエーター」の続編が発表された！ プラズマコンボなどの前作でお馴染みのシステムに加え、今回はプラズマフィールドという新システムを導入。これはプレイヤーの張るフィールドに相手が触れたら、自分に有利な特殊空間に相手を引きずり込む、というもの。今度の戦いは、一筋縄じゃいかないぜ！

クールボーダーズ ～アーケードジャム～

ウェップシステム スノーボード・シミュレーション


↑お馴染みの4人の中から、お気に入りのキャラを選ぼう！

PSで発売され、好評を博しているウェップシステムの『COOL BOARDERS2』が、アーケードに逆移植された！ PS版をベースに、オリジナルの要素を多数追加！ このアーケード版では、PS版に登場しなかった幻のキャラクター、ヨハンが登場する!?

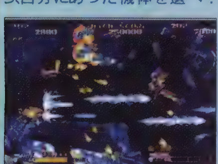

←PS版からさらに改良された「新・トリックブーストシステム」

ブレイジングスター

夢工房 シューティング


↑用意された4つの機体のなかから、自分にあった機体を選べ！

'95年に発売されたシューティングゲーム「パルスター」の続編が登場だ！ 生物的な世界観が印象的だった前作とは対照的に、今回はメカが前面に押し出されている。選んだ機体や敵の倒し方によって、得点に倍率がかかっていくシステムを採用。ハイスコアアタックにも熱が入る！


←連打することでショットがパワーアップする「連打システム」を採用

体汗マシン 走るアメリカンドリーム "ハーレー"でL.A.をぶっ飛ばせ!!



自由の国アメリカだからどこを走ってもいいのだ!?

なんてったって"ハーレー"！ フォルムからエキゾースト、シート越しに伝わる振動まで、すべてが本物志向だ！ このゲームでは従来のレースゲームのようなルートは存在しない。目的地を目指して、アスファルトの上だけでなく、ビーチやら空港やら、ところかまわず走りまくることができるのだ！ アクセルを握れば、もうそこはアメリカ。眼前に広がる自由の都L.A.をゴーカイにぶっ飛ばしましょうや！


↑ハンドル周りの造形も細かに再現してつくり込んでいるのだ！


まるでホンモノ!!


↑ハーレーだから空港の滑走路を走ってもOKだ！(笑)

いやー豪快豪快！


↑ハーレーだから歩行者もちゃんとよけてくれるのだ！ (笑)

ハーレーダヴィットソン & LAライダーズ
セガ・エンタープライゼス
体感バイクゲーム
プレイ料金¥200

MUSIC CD


←～幕末浪漫～月華の剣士 アレンジサウンドトラックス／SNK新世界楽曲雑技団。サイトロン・アンド・アート(株)より¥2,548で発売中。PCCB-00287

ゲームにマッチした曲に正統派アレンジ カッコよさは格段にアップ！

久々に正統派という感じのアレンジアルバム。フルオーケストラに加え合唱まで取り入れた楽曲は「幕末」の和と洋が入り混じった不思議な世界を思い描かせてくれる。重厚なサウンドの中に見え隠れするピアノなどのちょっとした音色があたかも闇にきらめく刃の光のよう。そしてヴァイオリンの音は風をイメージさせ緩やかに、ときには荒ぶるように激しく。全体にシリアスな、緊張感漂う中で、よりさわやかに聴けるエンディング。そしてなんといっても極めつけの「あかり唄」！ 数え唄からポップスに移行する大胆さには驚き!! 唄っている麻績村まゆ子さんもグッド。(植竹)

読者も吠えろ

月末にゲーセンに行くと生活がちょっと苦しくなるらしい。(俺だけかも)

●プライズ物で「晴れ、ときどきぶた」の晴れぶた人形がないのは悲しい……。ファンには申し訳ないがピカチュウよりも可愛いし、アニメの話もシュールで面白いのに……。そう思うの私だけ？(東京都・白花百号)

☆いいですね、晴れぶた人形。だれかぬいぐるみ作ってくれないかな。(佐藤)

●今ゲーセンでは対戦台がほとんどなので、プレイしても乱入されてボコボコにされます。練習用のひとり台がほしいです。たまに見つけるとうれしくて涙がでそう。(岐阜県・ワタナベ)

☆俺も対戦モノが苦手でねぇ……。プレッシャーに弱いっていうか、人見知りっていうか。だから非対戦台を見つけるとそれがたとえ200円でもやる。だから貯金がないんだな。(竹石)

●SNKの『月華の剣士』ハマってます。この前やっと楓とあかりで全クリ。『侍魂』は早くでないか、楽しみだ。(神奈川県・ツバメ六連)

☆ということで、今月の前半ページは『月華の剣士』特集でした。クリアしちゃったあなたには役立つ情報はあんまりなかったかもしれないけど、友人に今月号のアー吠えを見せて、ハマらせましょう(笑)。(技の楓使い・植竹)

ゲームクリエイターになる方法

学校からはじめよう

じゅげむ 特別編集

ゲームスクール大特集

東京ゲームデザイナー学院
代々木アニメーション学院
アイマックスアカデミー
アミューズメントメディア総合学院
バンタン電脳情報学院
総合学園ヒューマン・アカデミー
日本ゲームソフト学院

(株)ゲームアーツ「グランディア」
クリエイターズインタビュー
ゲームスクール学生アンケート

ハガキのアンケートで
SS・PS・N64・グランディア
をもらおう!
抽選で5名にプレゼント!!



企画構成／Zash
イラスト／JERRY・アコワーク
協力／山崎美那子



グランディア
GRANDIA

グランディアを創った男たち



ゲーム作りはクリエイターたちの真剣勝負だ！

3Dポリゴンやオープニングムービー、設定データの複雑化など、初期のファミコンから比べるとクオリティーは技術の進歩に伴い確実に高まっている。そしてクオリティーが高くなればなる程その制作には多くの人が関わり、様々な種類の作業が存在してくる。そこでまず、ゲーム制作に関わる主な職種を紹介しよう。

昨年12月に発売された「グランディア」。この開発チームはどんな人材で構成され、そしてクリエイター達はその開発・制作を果たしてどのように進めていったのだろうか。自分達のゲームを追求したその道の「プロ」にそれぞれの立場から、制作風景を取材。そこには普段接することのないクリエイター達の真の姿があった。

ゲーム制作における職種とその役割

プロデューサー(制作責任者) ディレクター(監督)	全体の指揮官であるこの立場の人間は各職種の仕事内容を完全に把握しなければならない。最近では異業種からの出身者も多い
プランナー	ゲームの立案、仕様、設計などをの行程を担当する。全体の構想だけでなくゲームバランスまでも見越した総合的な力を要する
シナリオライター	作家性も重要であるが、表現する最集計は画面である。ただ書くのではなく、画面の文字数なども細かく考慮しなければならない
プログラマー	プランナーや演出から仕様書を受け取り、プログラミングを行なう。現実により近い臨場感を出すために、柔軟なセンスも必要
グラフィック	デザイン能力が問われるのはもちろんのこと、技術革新の早いコンピュータの知識もどんどん取り入れて、把握していなければならない
サウンド	テーマソングの選考から各場面に合った音など、音に関する全ての業務を担当する。音楽とコンピュータ、そしてゲームの知識が必要
デバッカー	完成に近づいたゲームを実際にプレイし、欠陥個所やそれに伴う訂正個所を見つける。ゲームの品質向上の面でも重要な役割を果たす

こうしてゲームはつくられる！

企画立案
主に2つの形態があり、ゲームデザイナーからの企画と外部からの持ち込みが有。その中で優秀な作品が制作へと進む。

仕様書作成
ストーリー、設定、キャラクター、シナリオ等のゲームのおおもとの部分。指示のもと、内容変更も有。

データ作成
サウンド・効果音、BGMを制作
グラフィック・ゲームに必要な絵（キャラクター、背景等）を制作
プログラム・仕様書に基づいてプログラミング。

デバック
完成間近のゲームを実際にプレイし、欠陥個所やそれに伴う訂正個所を見つける。

マスターアップ
デバック後、不足した要素をあらためて取り入れ、マスターアップとなる。いわゆる完成の状態。これでようやく一本のゲームが完成。お疲れ様でした。

(株)ゲーム アーツはこんな会社！

１９８５年３月設立のゲームソフトを開発する企業。社名が示すように、「芸術的な作品創りを目指す」ことをポリシーとし、ゲームを「新しい文化の担い手」と位置づける。「グランディア」に限らず、今後も素晴らしい作品を提供してくれるだろう、期待のメーカーだ。

Don't Forget!

ゲームスクールイベントスケジュール

東・・・・東京ゲームデザイナー学院…体験入学（要予約）
代A・・・代々木アニメーション学院…無料体験入学
代B・・・代々木アニメーション学院…地方学院説明会
代C・・・代々木アニメーション学院…スペシャリストセミナー
注．3月の体験入学、学院説明会、スペシャリストセミナーについてはお問い合せください

アイ・・・・アイマックスアカデミー…学校説明会（要予約）
アミュ・・・アミューズメントメディア総合学院…学院説明会（要予約）
バ・・・・・バンタン電脳情報学院…個別学校説明会・個別入学模擬試験（要予約）
ヒ・・・・・総合学園ヒューマン・アカデミー…一般入試日程
注1．学校見学会は毎日実施中　注2．2月に青森、秋田、岩手、山形、福島にて学校説明会実施

2月

1	ヒ（仙台東京神戸福岡校）/代A（福岡札幌校）	16	バ・東
2	バ・東	17	バ・東
3	バ・東	18	バ・東
4	バ・東	19	バ・東
5	バ・東	20	バ・東
6	バ・東	21	バ・東・アミュ（東京校）
7	バ・東	22	ヒ（仙台東京名古屋神戸福岡校）/代A（ひがし大阪名古屋沖縄校）/代B（盛岡長崎）
8	代A（東京原宿広島大宮校）/代B（郡山金沢京都）	23	バ・東
9	バ・東	24	バ・東
10	バ・東	25	バ・東
11	アミュ（大阪校）/ヒ（東京福岡校）/代A（仙台校）/代B（宇都宮）/代C（大阪校）	26	バ・東
12	バ・ヒ（大阪校）/東	27	バ・東・ヒ（名古屋大阪校）
13	バ・東	28	バ・東・アミュ（大阪校）/アイ・ヒ（福岡校）/代C（大阪校）
14	バ・アミュ（東京校）/アイ・東・代C（東京校）		■ 日曜日・祝日
15	ヒ（仙台東京神戸校）/代B（松江松山）		

郵便はがき

料金受取人払

新宿北局承認

1342

差出有効期間
平成12年 1月
29日まで

切手をはらずに
お出しください。

169-8790
158

東京都新宿区
高田馬場4-4-2

総合学園
ヒューマン・アカデミー
入学事務局　行

〒（　　　－　　　）

（フリガナ）
●住　所　　　都道
府県

●電話番号　（　　　）　　－

（フリガナ）
●氏　名　　　●性別 □男 □女

●出身高校　　立　　高等学校　　科　　年
年卒業

●職　業　　　●年令　　才

パンフレット無料請求ハガキ

98じゅげむ3月号

郵便はがき

料金受取人払

芝局承認

16

差出有効期間
平成10年7月
29日まで
切手をはらずに
お出しください

105-8790
302

東京都港区東新橋2-12-11
電池ビル6F
株式会社リクルート

じゅげむメディア企画課
「3月号スクール特集
資料案内」係 行

■ご希望の商品1つに○を付けて下さい

ー抽選で5名の方にプレゼントー

□ セガ　サターン　1名
□ ソニー　プレイステーション　1名
□ NINTENDO 64　1名
□ グランディア　2名

●性別　●生年月日 □昭和 □平成　年　月　日生(　　)歳

●住所 〒

●電話番号（　　　）　－　　●Fax.（　　　）　－

●職業・学校　番号□　1.小学校　2.中学校　3.高校生　4.大学生　5.浪人生　6.短大生　7.専門学校生　8.会社員　9.フリーター　10.自営業　11.主婦　13.その他

ご協力ありがとうございました

ゲームスクールイベントスケジュール

東・・・・東京ゲームデザイナー学院…体験入学（要予約）
代A・・・代々木アニメーション学院…無料体験入学
代B・・・代々木アニメーション学院…地方学院説明会
代C・・・代々木アニメーション学院…スペシャリストセミナー
注．3月の体験入学、学院説明会、スペシャリストセミナーについてはお問い合せください

アイ・・・・アイマックスアカデミー…学校説明会（要予約）
アミュ・・・アミューズメントメディア総合学院…学院説明会（要予約）
バ・・・・・バンタン電脳情報学院…個別学校説明会・個別入学模擬試験（要予約）
ヒ・・・・・総合学園ヒューマン・アカデミー…一般入試日程
注1．学校見学会は毎日実施中　注2．2月に青森、秋田、岩手、山形、福島にて学校説明会実施

3月			
1	ヒ（仙台神戸校）	17	バ・東
2	バ・東	18	バ・東
3	バ・東・ヒ（東京校）	19	バ・東・ヒ（名古屋校）
4	バ・東	20	バ・東・ヒ（神戸福岡校）
5	バ・東・ヒ（名古屋校）	21	アミュ（東京校）/ヒ（大阪校）
6	バ・東	22	
7	バ・東・アミュ（東京校）	23	バ・東
8	ヒ（大阪福岡校）	24	バ・東
9	バ・東	25	バ・東・ヒ（名古屋校）
10	バ・東・ヒ（仙台東京神戸校）	26	バ・東
11	バ・東	27	バ・東
12	バ・東・ヒ（名古屋校）	28	バ・東
13	バ・東	29	
14	バ・東・アミュ（大阪校）/アイ・代C（大阪校）	30	バ・東
15		31	バ・東
16	バ・東		■日曜日・祝日

Don't Forget

スクール特集
資料請求ハガキ

■資料請求または入学を希望する学校に○を付けてください
いくつでも可

- □ 東京ゲームデザイナー学院
- □ 代々木アニメーション学院
- □ アイマックスアカデミー
- □ アミューズメントメディア総合学院
- □ バンタン電脳情報学院
- □ 総合学園ヒューマン・アカデミー
- □ 日本ゲームソフト学院

■以下のアンケートにお答えください

Q1 スクールを選ぶ際、あなたが重視するポイントを3つまで選んでください
1.講師　2.設備(環境)　3.料金　4.学科　5.就職率　6.規模
7.ポリシー　8.カリキュラム　9.知名度　10.場所　11.その他(　　　　　)

Q2 あなたが希望する職種を1つだけ選んでください
1.プロデューサー　2.ゲームデザイナー　3.プランナー　4.グラフィックデザイナー
5.プログラマー　6.サウンドプロデューサー　7.シナリオライター
8.編集者・ゲームライター　9.その他開発職　10.開発以外の仕事

Q3 ゲームスクール入学について
1.すでに決めている　2.1ヵ月以内に決定　3.3ヵ月以内　4.半年以内　5.来年以降

Q4 ゲームスクールについてのご意見をお聞かせください

……パンフレット無料請求ハガキ……

簡単なアンケートにお答えください。

Q 1. 興味ある職業は何ですか？
□プログラマー　□グラフィックデザイナー
□キャラクターデザイナー　□3DCGデザイナー
□シナリオライター　□ゲーム企画制作者
□マルチメディアソフト制作者
□その他（　　　　　　　　　　）

Q 2. 下記より、興味のある講座に○をつけてください。(3つまで)

本科（全日制）	ゲームクリエイター専攻	
	CGクリエイター専攻	
	ゲームソフト開発専攻	
	マルチメディア専攻	

夜間（東京校のみ）	3DCGアニメーション SOFTIMAGE(WindowsNT)マスターコース	
	CD-ROMクリエイター講座	
	キャラクターデザイン(Macintosh)講座	
	キャラクターデザイン(グラフィックス)講座	
	ゲーム企画／プロデビュー塾	
	ゲームプログラマー養成講座	

Q 3. 学校見学は希望されますか？
□はい（　　月　　日）　□検討中

お友達で、講座資料が欲しい方がいましたらご紹介ください。

フリガナ		TEL	（　　　）
住所	〒		
フリガナ		年齢	
氏名			才





サウンド担当 **西　隆宏**
1970年 千葉県出身
代表作「ガングリフォン」(SS)

「全て出来上がってから音楽をつけていく方が楽なんですけどね（笑）。実際には演出や美術側との話の中から段階的に制作を進めていきました。作成にあたっては、場面、特徴が顕著に表れることを念頭においていました。」素材となる曲で40～50曲。この中から場面にあったサウンドを選定していく。「音楽はさらっと流れるものが良かったりするんです。音楽に主張がありすぎては他の素材を殺してしまうことにもなりかねませんから。」こだわりと役割の部分が紛れることなく、より質の高い物を作り出していくという西氏の姿勢が現われていた。



グラフィック担当 **高橋秀信**
1964年 東京都出身
代表作「シルフィード」(MCD)

「今回、私の立場はいわゆるビジュアルヘッドという映像の統括の部分です。具体的にはビジュアルに関するゲーム全体のイメージで外部クリエイターを集めたり、シナリオ、プランニングに即したビジュアル映像の大元、つまりデザイナーに作ってもらう素材を作成していきました。なので、実制作に関わったのは微々たるものです。」一般的に言われるグラフィッカーと呼ばれる人々からは一歩上の高橋氏。もちろん、映像と深く関わってはいるが、実際は監督業と演出業の要素も持ち合わせている。今回のグランディアに限らず、現在よりも映像が大容量化し、今後、高橋氏のような立場はますます重要になっていくだろう。



プロデューサー兼監督 **宮路　武**
1965年生 東京都出身
代表作「シルフィード」(MCD)

「一番の裏方ですよ。」と話すのはプロデューサー兼監督である宮路氏。単に裏方といっても漠然としているが、「実制作的には全体のイメージをまとめ、方向性を示していきます。あとは各クリエイターとの打ち合わせ、費用や予算組み、機材の調達からスケジュール管理まで一切合切を担当します。」というのがプロデューサー業務。また、「プロデューサーという立場の人間は知らないことがあってはいけないんです。ゲームが作られていく過程はもちろん、誰がどんな仕事をするのかを知った上で交渉能力なども兼ね備えてなければ。それにはやはり、下積みが必要になるんです。」とも。最後に今回のグランディアを「80時間充分楽しめる、お買い得なゲームです。最後までプレイしてもらえれば私達が目指したことが分かってもらえると思います。」と解説。グランディアの『産みの親』はこれからも業界に旋風を巻き起こし続けていくことだろう。



プログラミング担当 **大畑和幸**
1968年生 埼玉県出身
代表作「ぎゅわんぶらあ自己中心派」(MD)

「グランディアの場合、今までにないシステムなので、打ち合わせをしながらのプログラミングでした。しかも仕様変更はほとんど毎日でした（笑）。でもプログラムはプレイヤーの方からは見えにくいんですよね。」と一般的にプログラマーというと、企画・演出からの要望に忠実に従い日々プログラムを打ち続ける過酷な仕事と認識しがちだが、厳密には他の職種からのいわゆる『陳情先』なのだ。「企画や演出の希望に沿って、全体のバランスを崩すことなくプログラムすること、グランディアに関してはそれができたと思います。今までで一番いいゲームができたとも思います。」とグランディアの『縁の下の力持ち』は語ってくれた。



東京ゲームデザイナー学院

4年で5倍、学生数2000名
「ツールが作れる」プロを育てる
日本最大の
ゲームクリエイタースクール

〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6
TEL: 03-3370-2720



2カ月で「ブロック崩し」10カ月で「丸ごと1本」PC初心者が卒業時には「業界もビックリ」のレベルになる

「キャラクターあげます」の募集に16万通も応募が殺到、300万本を超えるミリオンセラーが誕生するなど、ゲーム業界は相変わらず元気だ。反面、新発売されるゲームソフトは、年間1000本以上。売れるソフトと売れないソフトがはっきり選別されてしまう、厳しい世界でもある。ゲーム業界が優秀な人材を強く求めている理由もここにある。ゲームは、高度な技術力と創造力の結晶。ゲーム業界でプロとして活躍していくためには、技術力と感性が最大のポイントということだ。

東京ゲームデザイナー学院の「ゲームデザイナー養成課程」は、「ツールが作れるクリエイター」を目標に、基礎と最先端の好バランスを貫いている点に最大の特徴がある。例えば、1年次はX68000をまたはDOS／V機を使ってプログラミングを基礎から徹底的に学ぶ。2年次はDOS／V機で、ポリゴンプログラミングなど高度なプログラミングやゲームOS、通信制御まで学習する。その上、CG・サウンド・企画・シナリオなど、ゲームに必要な要素を幅広く習得するから、入学10カ月目には作りたいゲームが丸ごと1本作れるようになる。パソコンは初めてという学生が、卒業時には「業界もビックリ」のレベルに到達しているのである。

ちなみに入学2カ月で「ブロック崩し」、5カ月で「アクションゲーム」がスイスイ作れる、が同校の平均的なペース。創立4年目で学生数5倍増、日本最大のゲームクリエイタースクールに成長したのは、決して偶然ではない。



使用機種のDOS/V・X68000はもちろん一人一台

基礎と先端が好バランス プログラムができるグラフィッカーを育てる

基礎と最先端の好バランスは「ゲームアーティスト養成講座」にも共通している。例えば1年次には、デザイナーの財産であるデッサン力をしっかり鍛え上げる。さらに2年

SCHOOL DATA

〈講　座〉

1年／2年／3年

ゲームデザイナー養成講座●ゲームのデザインからゲームプログラミング制作まで習得。一人で丸ごと1本ゲームを作れる技術力を養成。プロクリエーターをめざす。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座●ゲーム企画・シナリオを中心にゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座。

ゲームアーティスト養成講座●ゲームコンピュータグラフィックス・ゲームキャラクターデザインの2コース。志望にあったスキルを学べる。

2年／3年

3Dモーションキャプチャークリエイター養成講座●デザインの基礎から3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新技術を習得。プロのグラフィッカーを養成する。

1年／2年

サウンドクリエイター養成講座●ゲームの作曲からサウンドドライバーの作成まで一貫して教育。ゲーム作曲・サウンドドライバー作成、複合コースの単科もある。

ゲームデザインクリエイター養成講座●プログラミングは苦手だが、ゲームのアイデアは豊富で、自信があるのでゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームをどんどん作って、プランナーとして会社にアピールしたい人を育てる。

2年／3年

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座●ゲーム評論家、ゲームアナリスト、ゲーム雑誌ライターをめざす人のための本格的養成講座。

主な制度…教育ローンシステム（国民金融公庫、日本信販など）、新聞奨学生制度、学生会館（寮）

交通………JR山手線代々木駅徒歩7分

大阪に続き、来春名古屋・横浜・大宮にも開校！

姉妹校・大阪ゲームデザイナー学院／名古屋ゲームデザイナー学院（98年4月開校）／東京ゲームデザイナー学院横浜校・大宮校（98年4月開校）



企画も様々な角度から学んでいく

制・3年制のコースでは、バーチャルリアリティのプログラミング技術が習得できる授業まで設けられている。プログラムを知らなくてもCGは描けるが、関連分野の知識が厚く、深いほど専門分野でも強みが発揮できるもの。もちろん就職にも断然、有利だ。

97年4月に開講した「3D&モーションキャプチャークリエイター養成講座」も、同校ならではの注目の講座といえそうだ。3DCGはいまゲームグラフィックスの本流になりつつあるが、同校ではこれをポリゴンプログラミングができるレベルまで習得する。



丁寧な授業で得た基礎が実制作の場でも生きる

3DCGコースを設けているスクールは多いが、ここまで突っ込んで学べる学校は、まだまだ数少ないのが実情だ。モーションキャプチャーは3DCGでよりリアルな動きを表現するため、細かい動作のすべてをコンピュータに取り込む、世界でも最先端の技術である。プログラミングまでできる3DCGの表現技術とモーションキャプチャー技術を兼ね備えた人材はまだ少ないため、業界の期待値も高い。21世紀のデジタルシーンは、東京ゲームで学んだクリエイターたちがリードしていくのかもしれない。

企画、シナリオ、サウンド、ライター。目的で選べる多彩なコースで「夢」を応援

ゲームはいうまでもなくデジタルだが、その基盤は人間の創造力や感性といったいわばアナログの世界にある。画期的な技術が開発されても、それを活かし切れるアイデアや発想力、あるいは技術の可能性をしっかり見極めた上でどう取り込むかという構成力や創造力がなければ、何にもならないということである。

同様に、人に感動を与えられるゲームや新しい流れを開くゲームは、人真似からは生まれない。この意味で企画やシナリオは、ゲームのパワーを決めるエンジンといえる。

同校の「ゲーム企画・シナリオライター養成講座」も他のコース同様プロ養成に徹したコース。「ゲームの楽しさとは何か」といった原点から発想法、マーケティング、企画書やシナリオの書き方、プレゼンテーション技術などを体系的に学んでいく。なかでも注目したいのは、日本で初めて「ゲーム心理学」を採り入れたこと。人を楽しませ、感動させる作品づくりは、人間の心理への理解抜きにできるはずはないのである。これ以外の講座も業界標準で、同校の教育体系は年々、充実度の一途。これも、学生一人一人が多彩な選択肢のなかから、自分の適正や将来の目的に合わせてベストの選択ができるようにとの配慮からだ。

好きでなければなれないが、好きだけではなれないのがプロ・クリエイター。同校では入学式の翌日から授業開始、夏休みは1週間というように時間と機会をフルに提供。大きな夢に向かってがんばる人に、その努力と夢を実らせる環境を提供している。

一人一人をきめ細かくアドバイス「納得のいく」就職をしっかりフォロー

ゲームソフトの開発は、多くの人のチームプレイで進められる。しかも、例えばプログラマーの採用なら、「言語はアセンブラかC＋を応用して使える人」と、業界の要求レベルは年々、高度化している。そこで東京ゲームデザイナー学院では、学生が自信をもって就職に臨めるよう、4人の進路指導専門スタッフが一人一人をきめ細かくアドバイス。学生が納得できる就職を決めるまで、しっかりフォローしている。



人間の心理に基づいたゲーム創りの基礎となる「ゲーム心理学」テキスト

セガに、アトラスに。先輩たちは続々と夢をゲット

ゲーム業界はこれからが就職戦線本番だが、東京ゲームデザイナー学院では、早くも内定者が続出している。いずれも数十倍、数百倍の狭き門を「作品」と面接で勝ち取ったもの。レベルの高さは、結果としてはっきりあらわれるということだ。

●98年卒業予定者の主な内定先（97年12月1日現在）セガ・エンタープライゼス、アトラス、コンパイル、日本ファルコム、サクセス、F&C（旧アイデス）、ベック、ネメシス、プロデュース、ズーム、コスモスコンピュータ、サンブレーン、堤音楽院、エーエックス、リック、ネクサスインターラクト　その他多数

代々木アニメーション学院

恵まれた環境と教育システムが息づく業界屈指のマルチメディアスクール

〒151-0053 東京都渋谷区代々木
1-20-3-JG1（東京校本部）
0120-310-042
http://www.jki.co.jp/YAG/
e-mail yag_info@po.infosphere.or.jp

「準備万端」で学生達を業界へ送り込むYAGの学科細分化システム



「ゲーム業界を志望している学生達が、100%ゲーム業界へと就職できるようにすることを目標としています。」と最初にきりだしてくれたのは、CG関連5科の主任講師・山下悟先生だ。

現在、ゲーム業界はどんどん専門化が進んでおり、企画、グラフィック、プログラム、サウンド、それぞれのジャンルでのスペシャリストが求められている。代々木アニメーション学院では、そんな現状に対応するとともに、業界を志望する学生達のニーズに応え、ジャンル毎の高度な技術が学べるよう、ゲーム・CG関連の学科を細分化している。

ものすごい早さで進化を続けるCGの分野では「CGアニメといえば、3Dムービーを意味するようになっている。」（山下先生）。そうした中「CGアニメ・ゲーム科」ではドットグラフィック、2Dグラフィック、3Dグラフィックのカット制作から3D STUDIO MAXでの3Dムービー制作までを行なっている。学生達は山下先生をはじめとする講師の先生方のアドバイスのもと、マウスを手にCGアニメの世界を創り上げている。また、文部省認可CG-ARTS協会の認定校なので、協会から教材、指導要領、最新技術情報、講師のバックアップを受け、高レベルの教育活動を展開しているのだ。「ゲーム開発の中でのアニメーションを考えてCGのスキルアップを図っていきます。このジャンルの進化は特に早いので、柔軟なカリキュラムを毎年組んでいくことや適正なソフトを入れていくことで対応しています。」（山下先生）と話してくれた。



山下先生は学生からの信頼も厚い

人間の細かな動作を正確にトレースし、3DCGやバーチャル・リアリティでより現実に近い動きを表現する最先端システムのモーションキャプチャーを導入した「ゲームキャラ・ムービングデザイナー科」も、そうした業界の動向を見据えて昨年4月にスタートしたものだ。ゲーム制作の全てを学ぶ「ゲーム・デザイナー科」ではゲーム制作の基本をきちんと修得しながらも、既存の枠にとらわれない自由な発想のもとで、企画から仕上げ、プロデュースまでを学んでいくのだ。CD-ROMタイトルやインターネットといったデジタルコンテンツの制作をする「マルチメディア・クリエイター科」では「Director」「Photo

■芸術学部

1年…**声優タレント科**●アテレコ、ナレーション、ボイスオーバー、DJ、アナウンス、舞台・映像演技、などを学び、マルチメディアに即応する声優を育てる
2年…**ミュージカル舞台・演劇科**●ミュージカル・タレント、舞台俳優、ライブパフォーマー、ステージ・アーティストをめざす
ミュージック・アーティスト科●ソロアーティスト、アレンジャー、マニピレーター、作曲家・編曲者、ミュージックプロデューサーをめざす
ライト照明デザイナー科●映像・舞台ライトマン、ショップライト・製品ライトデザイナー、空間照明美術、ライトアップ・デザイナーをめざす
3年…**メディア芸術総合学科**●全科の適性体験学習の後、最適なジャンルを選択・研鑚し、総合コンテンツ・クリエイターをめざす

■出版学部

1年…**マンガ・コミックプロ養成科**●コミック作家、キャラデザイン作家助手、コミックCD-ROM作家、コミック出版編集者をめざす
2年…**エンターテインメント・ノベルズ科**●小説家、コピーライター、コミック原作者、ルポライターをめざす
ビジュアル・イラスト科●スーパーリアリズム・メカマシーン・テニカル・ファンタジー等各種イラスト技術を修得
1年…**ヒットメイク・プロデューサー科**●アニメ、マンガ、ゲーム、ノベル等のヒット・メイキング、商品・作品開発技術を学び、アミューズメント・プロデューサーをめざす

学費（全学科共通）／入学手続金3万円、入学金18万円、年間授業料38万円、年間設備費16万円
主な制度／24時間健康・医療相談「ホームドクター24」、学院専用寮・卒業後在寮システム（2年間）、特待生・特別育英生システム、制作品売上配当システム、プロ助成金制度、海外研修、ケガ・事故保障制度、入学ローン・銀行ローン、国民金融公庫による「教育ローン」、新聞奨学生制度
学院ネットワーク／東京校、大阪校、名古屋校、福岡校、仙台校、広島校、ひがし校（東京・葛西）、札幌校、大宮校、沖縄校（設置学科は学校によって異なります）
●各校で無料1日体験入学を実施。全国主要都市で参加費無料の学院説明会を開催。各校とも見学随時。
交通／東京校・JR山手線代々木駅下車徒歩2分

shop」といったソフトを使い、映像と音響を自在に操ったデジタルアートを作り上げていく。さらには、シンセサイザー、ミキシング、サンプリングのためのプロユース機材を揃えた「ゲームサウンド・ディレクター科」では、ゲームサウンドやゲーム音響演出のプロになるために、制作現場そのままの環境のもと授業を進めている。

代々木アニメーション学院の学生達はこうした恵まれた環境の中で、技術と感性を磨きゲーム業界へとはばたいていく。そんな学生達に山下先生は「これでいいんだ、これだけでいいんだ、という気持ちではなく幅広い好奇心を持ち、何事にも積極的に取り組んでもらいたい。まだまだ、その部分が欠けている学生が見受けられます。ゲーム業界は甘い世界ではないけれど、強い意志を持っていれば夢は実現できると思います。」と厳しくもあたたかい言葉を最後に贈ってくれた。



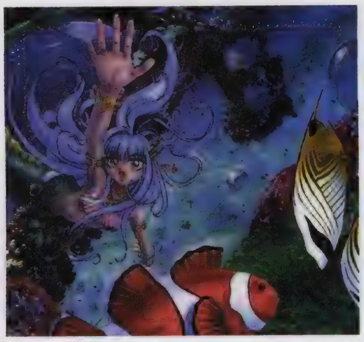
競いあい、楽しみながら作品を制作していく

目指すはマルチクリエイター。学院のメリットを生かし、夢実現に突き進む。

中塚宏君(27)はCGアニメ・ゲーム科の2年生。大学を卒業し就職した後もゲーム業界への憧れを捨て切れず、代々木アニメーション学院に入学したという。もともとは、自己流でイラストを描いていた中塚君は入学後初めてグラフィックツールを使用してCGを創り始めた。最初は戸惑いもあったというが、今ではCGを描く方が自由度が高いし、簡単だ、と話してくれた。「デッサンなどは、ひとりでは勉強しきれないのでスゴク役に立ちました。また、同じ目標に向かっている仲間同士が、互いに負けまいとする競争の場に身を置くことで、自分のレベルを知る事ができたことも大きな収穫です。卒業後は、ゲームというジャンルに限定せず、学校で身につけたCGの技術を使ってマルチなクリエイターとして活躍したい。」と言う中塚君は、インターネット上で「ルルの部屋」という自分のホームページをアップし、作品を公開しているように、早くもマルチCGクリエイターとして歩み始めている。



中塚君の作品は
http://www.cnet-ta.ne.jp/r/rl
で見ることができる



中塚君のCG作品

だから、安心して学習に集中できる！ 代々木アニメーション学院のバックアップ制度

●高就職・デビュー率98.74%
狭き門といわれる業界に98.74%(平成9年3月卒業生実績)もの高い就職率を誇るのも、きめこまかな指導と業界からの信頼感のたまもの。スキルを高めていけば、夢の実現へと道は続くのだ。

●快適で格安な寮生活
希望者は全員、マンションタイプの専用寮へと入寮できるのだ。しかも、年間42万円という格安の寮費。地方出身者も生活の心配をせずに勉強に集中できるのだ。

●24時間体制の医療・健康アドバイス
一人暮らしで、怖いのは深夜の急病だ。でも、年中無休・24時間、専門の医師の無料電話相談を受けることができて、緊急の場合には病院を紹介してくれる「YAGホーム・ドクター24」制度があるから安心だ。

●君のアート適性をバッチリ診断
代々木アニメーション学院とコンピュータ・リサーチ・ラボが共同で開発した「キャリスマップ」は君のアート系進路の適性を無料で診断してくれる。自分の適性を見極めた進路を選択しよう。

SCHOOL DATA

〈講　座〉

■アニメ・映像学部

2年…アニメーター科●動画・原画、キャラデザイン、作画監督ができる人を育てる
デジタルペイント・アーティスト科●トレース、彩色、色彩設計、コンピュータ彩色等、アニメ仕上げ技術を中心にデジタル画像処理を学ぶ
アニメ監督コース科●シナリオ、絵コンテ、演出、制作などアニメのすべてを学ぶ
背景美術監督コース科●アニメ背景、背景設定、デジタル描画などを学び、背景美術監督をめざす
アニメAVオペレーター科●アニメ撮影、VTR撮影・編集、CG、録音コンポーズなどを学ぶ
アニメ音響監督コース科●録音・ダビングテクニック、音響技術を学び音響監督をめざす
SFX監督コース科●SFXのすべてを学び、SFXアーティスト、特撮監督・プロデューサーをめざす
SFX特撮科　SFXコース●スペシャルメイク、スペシャルエフェクト、ガレージキット製作技術、モデリングテクニック等を学ぶ
SFX特撮コース●ミニチュア、操演、モーションコントロール、スタントテクニック等を修得
ビューティアート・メイクコース●ナチュラルメイクからビューティーメイク、ネイル&TATTOアートまでを学ぶ
ビデオ・ジャーナリスト科●TV映像の演出・録画・編集を学び、ジャーナリストやリポーターになる人材を育成

■CG学部

2年…CGアニメ・ゲーム科●2D・3Dアニメ、キャラデザイン、ゲームデザイン、アクション創作のできる人材を育成
ゲーム・デザイナー科●ゲームプランニング、ゲームコンストラクション、ゲームシナリオ等を学ぶ
ゲームキャラ・ムービングデザイナー科●ゲームキャラデザイン、アクションデザイン、キャラムービング技術等を学ぶ
1年…ゲームサウンド・ディレクター科●ゲームSE制作、ゲームME作曲、ゲーム音響演出を学ぶ
2年…デジタル映像エキスパート科●ゲームコンテンツ・クリエイター、映像コンテンツ・クリエイターを育てる。
1年…マルチメディア・クリエイター科●各種CD-ROMタイトルの制作、通信ネットワークに対応する技術を学ぶ

ゲームスクール学生アンケート

スクール篇



Q.1 今の学校に入ったきっかけを教えてください。

●ゲームが好きだから
●ゲームを作りたかった
という理由がもっとも多く、
●ゲームが好きでこれで食べていけたらいいと思ったから
●キャラクターデザイナーになりたいと思ったから
●ゲームという1つのエンターテイメントを通じて自分にも何かできることがあるのではないかと思ったから
みんな真面目にゲームに取り組もうとしているんです。
ユニークな回答としては、
●運命
●神のお告げ
など。ゲーム業界に入るのは神の手助けが必要なの??

Q.2 学校に入って良かったことは？

●専門の知識が増えた
●同じことに興味を持つ友人が増えた
などが多かったですね。他には、
●CGが作れるようになってきた
●学ぶことに意欲的になった
●業界の裏話を聞ける
など。ユニークな回答では、
●一人暮らしができる
●昼まで寝られる
など。
一人暮らしはいいもんです。



Q.3 あなたの学校の自慢を教えてください。

●先生がユニーク
●マシンが揃っている
がもっとも多く、
●就職サポート、就職率が高い
など卒業後の進路を考慮した回答も多数
●校舎がキレイ
●開発環境が良い
●場所がいい
など設備の面をあげる学生も多かったですね。
ユニークな回答としては、
●犬がいる
●俺がいる（？）
●学生課の女性が美人
なども。スタッフが美人なのは自慢！？

Q.4 1回の授業時間を教えてください。

これは各校さまざま。
最短で50分、最長で90分。平均で62.5分。

Q.5 好きなハード・ソフトは？

ハード
プレイステーションが全体の37%ともっとも多く、次いでセガサターン26%と続く。以下N64、PCエンジンやその他マック、自作パソコン、PC98、アストロシティ2000などという回答も。その道のプロになろうとしている学生達。ばらついた回答でした。

ソフト
こちらもそれぞれの好みで回答は様々。その中でも、目立って多かったのがファイナルファンタジーシリーズとバイオハザード。その他、サクラ大戦、NIGHTS、テトリス、ドアドアまた、ソフトイマージュやフォトショップなどゲーム以外のソフトをあげた学生もいました。

Q.6 印象深かった授業を教えてください。

●キャラクターデザイン
●3DCG
絵コンテ、色彩論など実際に絵を描く、色などに関した授業というのが主な回答。また
●毎日が楽しく、印象深い授業
という回答も目立ちました。
ユニークな回答としては
●先生の熱い抱擁
●時に出る先生の寒いギャグ
など。どこにでもこんな先生いるんですね。

Q.7 憧れのゲーム業界人は？

最も多かったのが、「なし」という回答。その他も回答は実に様々。比較的多かったのが飯野賢治、金子一馬、鈴木裕、中村光一、広井王子、など。「10年後の俺」という回答もあり。このくらいの自信がなければゲーム業界では生きていけないのでしょうね。

（敬称略、50音順）



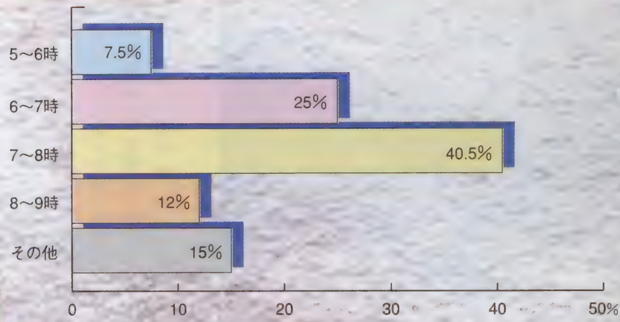
Q.8 座右のゲームは？

さすがゲームクリエイターの卵達。それぞれのこだわりがあって回答も様々でした。ここには書ききれませんが、若干目立った回答はファイナルファンタジーシリーズ、タクティスオウガなど。参りました。

ゲームスクール学生アンケート

生活篇

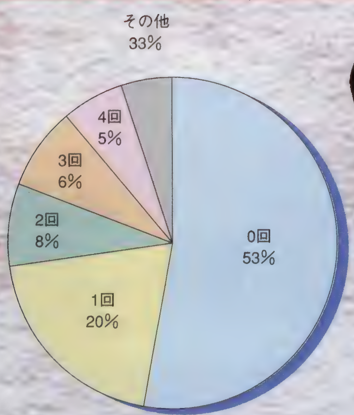
Q.9 起床時間は？



その他では12時、4時などという回答も。一体いつ寝てるんだい？



Q.10 週の平均遅刻回数は？



0回が最も多く、1回を含めると73%。比較的少ないんですね。これも夢を実現させるための意識の高さ？

Q.11 通学時間を教えてください。

1. 〜30分以内　20%
2. 30分〜1時間以内　30%
3. 1時間〜1.5時間以内　32%
4. 1.5時間〜2時間以内　17%

平均は1時間15分ぐらいでしょうか。思ったよりも電車に乗る時間が多いんですね。

Q.12 昼食はどうしていますか？

1. 外食　38%
2. お弁当持参　22%
3. お弁当を買う　21%
4. その他　19%

その他には食べない、お菓子で済ませるなどが。健康状態は大丈夫？ちなみにお弁当持参というのはママに作ってもらうんでしょうか？彼女？



Q.13 放課後は何をしているの？

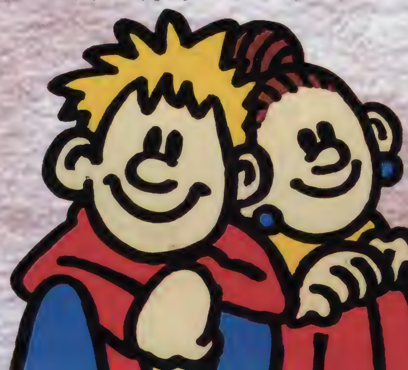
● 課題、自習　20%
● バイト　19%
● 友達と会話している
● RPG（ゲームをしている）
が各10%

という回答。授業が終わってもゲームしてるんですね。その他ではゲーセンに行く、食べる、パソコンなど。「落ち込んでる」という回答もありました。どうして？

Q.14 ガールフレンド（ボーイフレンド）はいる？

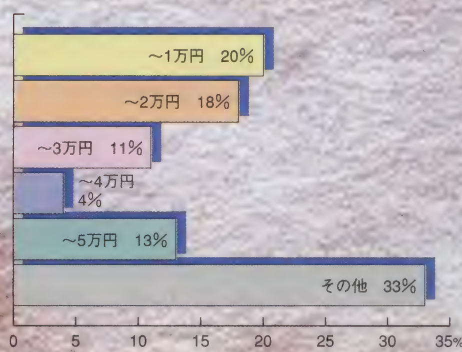
1. いる 18%
2. いない 80%
3. その他、無回答 2%

いない人が８割！少しさみしい！？



Q.15 1ヶ月に使えるお金はいくら？

その他の回答では0円から2000円といった寂しい答えも。バイト、しようね。



アンケート協力校
・アイマックスアカデミー
・アミューズメントメディア総合学院
・バンタン電脳情報学院
・総合学園ヒューマン・アカデミー

アイマックスアカデミー

メーカー直結のメリットを生かした経験重視の現場型カリキュラム

〒144-0051 東京都大田区西蒲田7-4-4
小山第2ビル

TEL: 03-3737-2226

http://www2.gol.com/users/imax/school.hp/

2年間の集大成、チーム制作で「自分の作品」ができる嬉しさを実感する



豊田君企画の「クリスタルダスト」画面。

ストーリー展開、キャラクター構成、グラフィック、サウンド…膨大な量の情報とデータを駆使し、ゲームを創る。それが大作であればある程それに関わる人、役割が重要になる。現在、ほとんど全てのゲーム創りはそれぞれのプロフェッショナルによる分担作業で行われる。そんな「業界の常識」が授業の一環として、そして卒業制作として実際に経験できるのがここアイマックスアカデミーだ。

豊田英一郎君(23)はゲーム企画制作本科プランニング科に通う2年生。学校内で8人のチームを作り、パズルゲーム「クリスタルダスト」の制作に殆どこの1年を費やしてきた。彼はこのゲームの企画者であり、チームリーダーでもある。「僕の役割はゲームの大まかな方向性を示すこと。バラバラなものをプログラマーやグラフィッカーと擦りあわせながら、チーム内の意識を高め、やる気を出していくといったような全体のまとめ役としての難しさも同時に学ぶことができました。」と話す。実際のゲーム制作は全てチーム作業。1年次で叩き込まれた基礎がこのゲームを創るという現場でその1つひとつを再確認し、同時に日々新しいことも発見していく。ここは憧れのゲーム業界に入り、それぞれの役割を完璧にこなす為のいわゆるシュミレーションの場だ。また、同チームのプログラマーである田中健太郎君(21)は、「実際に作業をしていると自分が今、何を知らなければいけないかが分かってきました。必要性があると視点が変わってきます。その中で先生のアドバイスを上手く利用してきました。」と話す。アットホームな雰囲気の中で先生の的確なアドバイスを受け、個人の力を最大限に伸ばしながら制作を進めていく。こうして数々の壁を自分のものにし、完成した作品を実際のサターンで最終チェック。コンシューマ機を使ってデバックできるのはメーカーと直結した同校最大のメリットでもあるのだ。

「いろいろ苦労もありましたが、出来上がって形になるとやっぱり嬉しいです。」ほぼ完成に近づいた作品を目の前にして二人はこう話してくれた。作品を持つことで今までの自分に自信がつく。アイマックスアカデミーは一歩踏み込んだ「現場授業」を中心に、生徒一人一人の個性を確実に伸ばしながら変化の激しいゲーム業界に優秀な人材を送り込んでいく。



サターンでの最終チェックにも熱が入る。

SCHOOL DATA

〈講　座〉

● **ゲーム企画制作本科（全日制2年）**
SS/PSの開発機材を用い、チーム制作にてゲームを一本完成させます。

- **プランニング科**…………ゲーム作りに必要な企画書・仕様書がつくれ、現場の制作を管理する能力を身につけることが目標です。
- **グラフィックス科**………3Dモデリングを中心に2D作成、さらにはグラフィックの基本となる紙の絵（デッサン）も学びます。
- **プログラム科**……………C言語と中心にシステム設計などゲームプログラミングの技術をマスターします。
- **サウンドクリエイト科**…DTMやMIDIなどサウンドの基礎から幅広く技術を習得してもらいます。

● **ゲーム企画制作本科・研究生（全日制1年）**
メーカー直結の学校の特典を活かし、市販を目的とするゲーム制作行程を習得してもらいます。

主な制度…推薦入学制度・学生総合保障制度・学費ローン制度・学生会館

交通…JR京浜東北線・東急目蒲線・東急池上線・「蒲田駅」西口より徒歩2分

学費…ゲーム企画制作本科：1年次￥1,345,000　2年次￥1,265,000（税別）

■ **学校説明会**…2/14（土）・2/28（土）・3/14（土）PM1:00～　要予約



学生作品：シグナルエスケープ



学生作品：THE 関接

アミューズメントメディア総合学院

業界と強いネットワーク・独自システムで「現場で通用する」即戦力を育成

東京校：〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8
（東京校入学ホットライン）
☎ 0120-41-4600
大阪校開校準備室：〒564-0052
大阪府吹田市広芝町10-40水川ビル9F
（大阪校入学ホットライン）
☎ 0120-41-4648
URL http://www.amgakuin.com/
E-mail info@amgakuin.com

夢と適性をジャストフィット。学生達のやる気を応援する万全体制。


「授業は厳しいですが学ぶことが多く、毎日が楽しいです。」と語る栗山君。

「はじめは企画を学んでいましたが、先生との面談をしていくうちにプログラムの方に興味が湧いてきました。」と語るのはゲームクリエイター科ゲームプログラマーコースに通う栗山幸一君(25)。1年前期でゲーム制作に関する基礎固めをしながら、1年後期からのコースを担任の先生達との面談で決めていく。学生達の自主性を最大限に引き出し、本人の希望に結び付けていくというのがこのアミューズメントメディア総合学院の基本姿勢。何が好きで何が得意か。本人の適性と希望のバランスを取りながら、先生達も的確なアドバイスをくれる。

実は、この流れは学生達の就職活動時期になっても変わらない。「あのメーカーへ行きたいという漠然とした希望も自分を知った上でないと実際の行動に結びつきません。私達はプロになるという就職の環境づくりに万全を期しているのです。」と現在進路を担当する、田中公夫先生。その「環境づくり」の一環として行われているのが「ワークシップ制度」。内定後、その会社でアルバイトという話はよく耳にするが、アミューズメントメディア総合学院では在学中から「業界」でアルバイトできるネットワークを持っている。これは制作会社やソフト開発企業の大きな支援体制をもつ同校の大きな特徴でもある。「実際に働いてみなければ分からなかったこともたくさんあります。」と栗山君。同校の卒業生がこのワークシップからそのまま就職した例も多く見られる。これが同校の高い就職率につながる大きな原動力にもなっているのだ。ちなみに昨年度卒業生の就職先はイマージュ、スクウェア、セガ・エンタープライゼス、ナムコ、コンパイル、ゲームフリーク、ファミリーソフトなど大手企業に優秀な人材を送り出している。


「大阪校でも各メーカーとの協力体制は万全です。」と田中先生。

さらにこのアミューズメントメディア総合学院、98年4月に待望の大阪校がいよいよ開校する。前記の田中先生は実はこの春からの大阪校の教務責任者でもある。「関西圏と関東圏のメリットをプラスし、カリキュラムから卒業後のバックアップ体制まで東京校と同じレベルの教育が受けられます。」と話す。例えば、講師陣。関西圏で活躍する現役クリエイターを数多く揃え、万全の環境で望む。そして機材などの設備面でも明日のプロをめざす学生達の期待に充分答えた形になっている。この大阪校では、説明会を随時開催中。実際に授業を体験したり、業界の空気に触れたいなら、まずは足を運んでみるのもいいかもしれない。また、同校では新たに「入学ホットライン」（☎0120-46-4648）を設置。ゲーム業界に関する素朴な質問から説明会に関する問合せ、学費の相談まで専任のスタッフが親切に対応。こちらもぜひ利用してみよう。

SCHOOL DATA

〈講　座〉★印は大阪校設置学科

- ●ゲームクリエイター科（2年制）★
  - ・ゲームプログラマーコース……体験重視のカリキュラム。現場のソフトハウスで必要なプログラム技術を身につけ、即戦力のゲームクリエイターとなる人材を育成
  - ・ゲーム企画シナリオライターコース…企画の立て方やシナリオ制作技術を専門的に取得しながら業界に通用する人材を育成
  - ・ゲームグラフィッカーコース……グラフィックという視点から、次世代ゲームに求められる知識と技術を身に付けた人材を育成
- ●ゲームクリエイター研究科（3年制）
  ゲームを創るために必要な知識、技術をトータルにじっくり習得する3年間のカリキュラム
- ●マルチメディアクリエイター科（2年制）
  基礎から実践まで、時代の最先端を確実に体得しながら、次世代のマルチメディアに対応できる人材を育成
- ●CGアニメクリエイター科（2年制）★
  最新マシンやグラフィックツールなど充実した環境の中で高度なCGテクニックをみがく
- ●アニメーター科（2年制）
  アニメのプロとして必要な構想力と多彩な表現を支える現場テクニックを身に付けたアニメーターを育成
- ●声優タレント科（2年制）★
  トップクラスの声優や俳優の指導で幅広いフィールドで活躍できる声優タレントを育成
- ●コミック科（2年制）★
  ストーリー作りと表現技術の習得を同時進行しながらマンガ家プロデビューできる人材を育成
- ●ノベルス・ライター科（2年制）★
  書くための基礎からメディアに応じた表現方法をみがきプロの作家に必要な文章力・構成力・表現力を身につけ、小説家、シナリオライターをめざす

学費（コンピュータ系学科）

1年…	2年…
入学金 15万円	授業料 85万円
授業料 85万円	設備費 38万円
設備費 38万円	

●その他の学科は上記入学ホットラインまでお問い合せください。

主な制度…学院奨学生制度・併願制度
併修制度・教育ローン制度
新聞奨学生制度・学生社員制度
アパート・マンション提携制度

交通…**東京校**：JR山手線・埼京線、
地下鉄日比谷線 恵比寿駅 徒歩5分
大阪開校準備室：
地下鉄御堂筋線 江坂駅 徒歩1分

アミューズメントメディア総合学院は
国民金融公庫・教育ローンの指定校に決定！
国の教育ローンだから低金利で返済も楽。これでますますプロへの道が現実になる。詳しくは入学ホットラインまでお問い合せください。

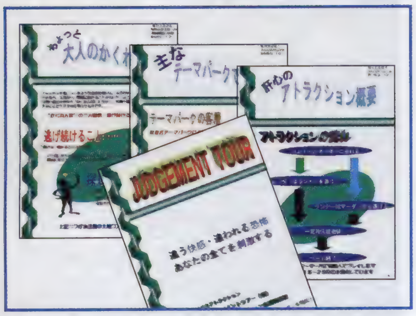
バンタン電脳情報学院

実績が物語る
クリエイター教育の
トップランナー

〒150-0011 東京都渋谷区東3-22-14
0120-51-0505
http://www.lab.vantan.co.jp

バンタン独自のネットワークで最新技術や情報を獲得。就職に有利な環境がここにある。

変化の激しいゲーム業界に優秀な人材を送り出している、バンタン電脳情報学院。30年のバンタングループの歴史を活かし、授業のカリキュラム、教育環境はもちろん、学生達の技術、能力など、あらゆる面においても業界でも一目置かれた存在である。



本間君の力が発揮された企画書

しかし、同校の力はそれだけには留まらず、就職面においてもかなりの実績を誇っている。まず、業界の第一線で活躍している講師60人や学院内のソフトハウス「電脳工場」が関連する企業100社以上のコネクション。そして、年に数回、学内企業説明会と称し、タイトー、カプコンなどの一流企業を多数招いて、業界の最新情報や動向を発表。その場で各企業が面接なども実施するという学生達にとってはまさに「オイシイ」説明会を主催している。そんなバンタンのメリットを最大限に生かし、学生達は内定を勝ち取っていく。同校の学生で、ゲームデザインコースに在籍の本間亮二君(20)は昨年10月、株式会社シエスタにゲームプランナーとして就職が内定。「講師の先生が経営する会社でプランナーとして働くことになりました。」と話してくれた。実は本間君が内定した会社はバンタンの卒業生が経営するソフト開発の会社でもある。この卒業生はアトラスでゲームデザイナーとして活躍し、その後会社を設立した。本間君は現在すでにアルバイトとして新ゲームの立ち上げに携わっている。また、「友達同士で気軽に行った企業説明会で内定をもらいました。」と話してくれたのは、ゲームプログラムコースに通う島守明宏君(20)。島守君は前記の学内企業説明会に参加し、昨年8月上旬には株式会社カプコンにプログラマーとして内定した。「技術的な勉強はもちろん、1年次からビジネスマナーや面接、自己PRのポイントまで丁寧な指導がありましたので、戸惑うこともなく面接に望むことができました。」とも。この言葉通り、就職の窓口のみならず、就職ガイダンスや模擬面接をはじめとした「学生の立場に立った」個別進路指導も徹底。バンタンの就職に対する力の注ぎ方がこんな所にも垣間見られる。最後に、話してくれた二人の今後の抱負を紹介しよう。「何になりたいという希望はなく、何をやりたいかということを形にしていきたいです。」(本間君)「全てを網羅した立場で、大きなものを作りたいです。」(島守君)業界のニーズにあわせた人材を育成するだけではなく、あらゆる場面に対応できる優れた人材を育てるバンタン電脳情報学院。ここは、ゲーム業界を目指す者にとって、最も信頼できるスクールなのだ。


ゼロから基礎も学べたと話す本間君。

SCHOOL DATA

〈コース〉

ゲームスタジオ

- 2年
  - ゲームデザインコース……●あらゆるジャンルのゲーム企画ができるデザイナーや制作ディレクターを養成
  - シナリオ&ライターコース……●シナリオライターや小説家、ライターなど執筆のプロを養成
  - ゲームグラフィックコース……●あらゆるジャンルのゲームグラフィックデザイナーを養成
  - ゲームプログラムコース……●ゲームはもちろんソフト開発ができる技術レベルを持ったプログラマーを養成
  - ゲームサウンドコース……●ゲームサウンドの作曲、サウンドドライバー作成のプロを養成
- 4年
  - ゲーム開発研究コース……●マーケティングや販売戦略を含むゲーム制作のすべてに通じ、プロデューサー的視点とディレクター的立場からゲームを制作できるスペシャリストを養成

デジタルプロダクトスタジオ

- 2年
  - デジタルグラフィックコース……●印刷物を対象としたグラフィックデザインでのCGデザイナーを養成
  - コンピュータアニメーションコース……●TV・映像業界やCD-ROM業界で活躍するCGアニメーションデザイナーを養成
  - 映像コース……●デジタルデザインを理解した映像作家やエディターを養成
  - デジタルサウンドコース……●Macを利用した作曲家、サウンドコンポーザー、DJ等を養成
- 3年
  - デジタルブロードキャスティングコース●インターネット・デジタル衛星放送等の新時代放送のクリエイターを養成

学費

2年	3年	4年
入学金／24万円	入学金／24万円	入学金／24万円
設備維持費(年)／36万円	設備維持費(年)／36万円	設備維持費(年)／26万円
授業料／88万円	授業料／80万円	授業料／80万円

主な制度 推薦入学制度、特待生制度、新聞奨学生制度、学生会館(寮)

交通 JR山手線・埼京線、地下鉄日比谷線 恵比寿駅徒歩5分

バンタン就職状況

(株)アスキー/(株)アトラス/(株)オムニバス・ジャパン/(株)カプコン/(株)ゲームアーツ/(株)コンパイル/(株)スクウェア/(株)ソニーコンピュータエンタテイメント/(株)タイトー/(株)ナムコ/(株)日本ファルコム/(株)ファミリーソフト/(株)ライトスタッフ/(株)ワープ

●上記企業は代表的なものであり、この他にも多数就職しております。しかも、希望職種への就職率は95%(96年度実績)。企画やプログラマー、グラフィックデザイナーなど、専門職で活躍しているのです。

総合学園 ヒューマン・アカデミー

多彩な制度と30年に及ぶ実践教育でプロフェッショナルを育成

〒169-0075 東京都新宿区高田馬場4-4-2
0120-89-1588（東京校）
http://www.the-human.ac.jp/

「夢」につながる最終準備！万全の体勢でスタートを切れるヒューマン・アカデミー


いい作品が作れたと笑顔の森田君・白井君

「ものを作るのが好き。」「ゲームが好き。」幼い頃からの「好き」に素直に向き合い、憧れのゲーム業界への一歩を踏み出そうとしている学生2人がここヒューマン・アカデミーにいた。白井宏明君(20)、森田純一君(20)は共にゲームクリエイター専攻・CGクリエイター専攻に通う仲良し二人組み。

「1年目に授業でやったCGが本当に面白いと思って、その道に進もうと思いました。」と話してくれた白井君。同学園のカリキュラムに沿って1年次は企画やプログラムなどゲームに関する基礎的な知識と技術をみっちり身につけ、2年次にはその中からCGを選び、突き詰めてきた結果の言葉である。そんな二人は、憧れのゲーム業界に入るべく、就職活動の真っ最中。二人とも順調に面接をクリアし、現在はその結果待ち。

「進路指導室を利用して、CGができる企業に応募しました。」と話してくれたのは森田君。この進路指導室は随時開放され、親身になって相談に乗ってくれる先生たちが最新の情報を提供してくれる。また、ヒューマン・アカデミーには随時、各業界からの求人が所狭しと並べられ、学生達は希望に合った企業を見つけることができる。これは、東京をはじめとした関東周辺に限らず、日本全国80拠点のネットワークを持ったヒューマン教育グループの大きな特徴でもある。情報量がおおいので就職活動でも安心だ。更に、ヒューマン・アカデミーの就職指導スケジュールは(右図参照)学生がそれぞれの個性を充分に発揮できるよう、きめ細やかにプログラムされている。「自分の作った作品を持って就職活動できることはとても嬉しいです。」(森田君)「授業は全て役に立つことばかりで、納得のいく作品を作れました。」(白井君)そう自信を持って話してくれた二人にもこの号がでる頃には念願の内定通知が届いているだろう。

就職指導スケジュール

ヒューマンアカデミーでは、学生一人ひとりが本当に満足できる就職を実現できるよう、早い時期からきめ細かな就職指導を行なう。
（　）は4年制の場合

1年（3年）	2年（4年）
10月 就職カウンセリング 就職対策セミナー	4月 履歴書指導 模擬面接
11月 就職カウンセリング	5月 模擬面接 OBシンポジウム
12月	6月 企業合同説明会
1月 就職ガイダンス 就職模擬試験	7月 企業合同説明会
2月 自己PR発表会	8月
3月	9月
	10月
	11月

個人カウンセリング開始（6月〜）
正式内定（10月〜）

SCHOOL DATA

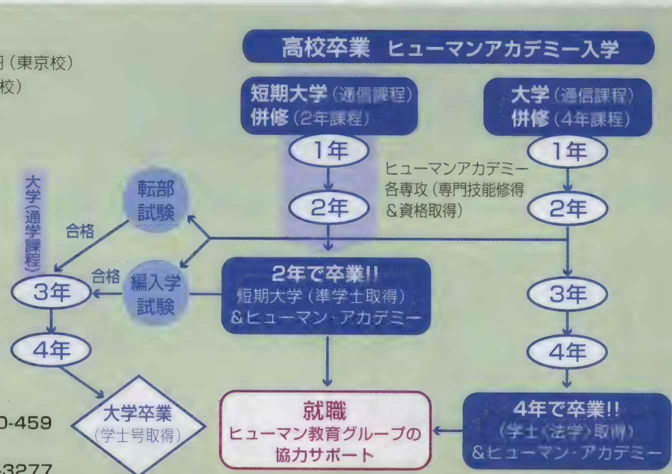
〈講　座〉
- ゲームクリエイター専攻（仙台・東京・名古屋・神戸・大阪・福岡）2年／4年制　初年度／145万円（東京校）
- CGクリエイター専攻（仙台・東京・名古屋・大阪・福岡）2年／4年制　2年次／115万円（東京校）
- CGデザイン専攻（神戸）2年／4年制
- ゲームソフト開発専攻（大阪）3年制
- マルチメディア専攻（大阪）2年制

〈夜間講座〉
- 3DCGアニメーション SOFTIMAGEマスターコース
- ゲーム企画 プロ・デビュー塾
- プログラマー養成講座
- CD-ROM クリエイター講座
- キャラクターデザイン（Macintosh）講座
- キャラクターデザイン（グラフィックス）講座

※学費は各校舎によって異なります。詳しくはお問い合わせください。

全国のヒューマン・アカデミーの問い合わせ先
- ■仙台校……〒980-0013 仙台市青葉区花京院 2-1-5 第8ダイワビル6F 開設準備室 0120-050-459
- ■東京校……〒169-0075 東京都新宿区高田馬場 4-4-2 0120-89-1588
- ■名古屋校…〒460-0008 名古屋市中区栄 3-18-1 ナディア・パークビジネスセンタービル9F TEL:052-262-3277
- ■大阪校……〒542-0081 大阪市中央区南船場 1-17-10 0120-06-8601
- ■神戸校……〒650-0021 神戸市中央区三宮町 1-9-1 三宮センタープラザ東館5F 0120-4953-38
- ■福岡校……〒810-0001 福岡市中央区天神 1-1-1 アクロス福岡4F 0120-49-1055

交通…東京校／ＪＲ山手線・西武新宿線・地下鉄東西線「高田馬場」徒歩1分



●編入学試験実施大学…東洋大学・慶応義塾大学・産能大学・青山学院大学・上智大学・大東文化大学・名城大学・日本福祉大学・南山大学・中京大学・愛知大学・立命館大学・同志社大学・関西学院大学・関西大学・甲南大学・龍谷大学・近畿大学・西南学院大学・福岡大学・九州産業大学・第一経済大学・久留米大学 など

絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校！ 最適な設備と環境が技能修得をバックアップ!!

日本ゲームソフト学院

〒101-0061東京都千代田区三崎町3-4-9 Tel.03-3261-8211

■人気集中！さらに躍進98年1月校名変更
本校は東京アニメーター学院姉妹校です！

10年4月生
願書受付中
●入学案内書は左記住所へ●願書受付好調！新聞奨学制度利用者と学生寮入居者は早めの手続きを！



即戦力となる人材を育成。

クラスを5～6人のチームに編成し、ソフトハウス方式による実践授業と個人指導を展開。さらに選択講座も多数設置。希望する職種に合わせた科目を効率よく学習できます。

設置学科・修業年限・定員

ゲームデザイナー学部
全日制 定員400名

プランニング科〈2年〉
企画立案のプロセス、プレゼンテーション、制作実習などを経て、プランナーとしての能力向上をはかります。

グラフィック科〈2年〉
ゲームのグラフィックを描く各種ツールの使い方などを学び、2Dや3DCG、映像作品の制作に取り組みます。

キャラクター科〈2年〉
ゲーム制作技術を修得した上で、ストーリーに合わせた登場人物のキャラクターを設定。オリジナルも考案します。

プログラム科〈2年〉
プログラミングで使用するC言語などについて学び、MS-DOSやWindowsなどのゲーム制作に取り組みます。

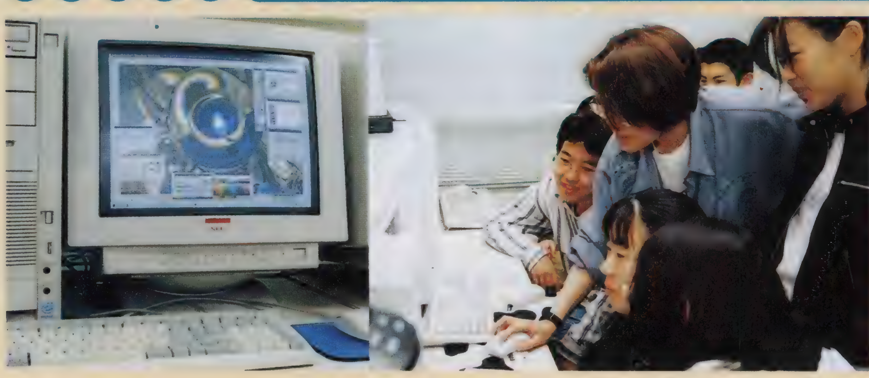
ゲーム開発研究科〈1年〉
上記各科の卒業生を対象とした学科です。さらに実習を進めることにより応用力を高め、就職活動を有利にします。

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校

学院特別奨学金制度のお知らせ

本学院への入学を強く希望し、ゲームデザイナーになるための明確な目的意識と勉学意欲をもった人に対し、優先的に入学を許可するとともに、特別奨学金24万円を1年間給付します。
この制度は平成10年度入学生に適用されます。詳細は入学資料をご覧ください。

マシン環境 PC-98シリーズ、DOS／Vマシン、PowerMacを完備。周辺機器やソフトウェアも充実。





学院見学・入学相談 好評！毎日実施中！希望する人は電話で予約し来校下さい。

体験入学 3月7日(土)3月14日(土)PM1～参加希望者はハガキに住所・氏名・年令・電話を明記！

●求人倍増！学生寮(男女)完備。朝日、毎日、読売新聞社等の奨学金制度(学費全額免除・給与月12万円支給)さくら銀行提携教育ローン(毎月6276円で学べる。保護者80万円借入14年返済)

ドジ虎じゃねえてば デジ虎アートの時代なの。

平成10年4月入学生願書受付中

入学案内書 無料

体験入学・説明会無料開催

DIGITOLA



学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校（CG-ARTS協会認定）

YAG 代々木アニメーション学院®

（社）日本映画テレビ技術協会員、（財）日本視聴覚教育協会員、（社）日本漫画家協会員
日本映画録音協会員、日本映画照明協会員、日本映画撮影監督協会員

大阪校 10周年

65万円入学 しかも祝金

年間学費65万円でご入学できます。

10万円を贈呈

入学祝金 贈呈

大阪校もおかげさまで10才をむかえました。感謝!!大阪校設置のどの学科でも

「H10年3月までの出願者に10万円贈呈」

さらに 2年次は40万円で進級できます。

［大阪校設置学科］

アニメーター科（修学2年）デジタル ペイント・アーティスト科（2年）CGアニメ・ゲーム科（2年）エンターテインメント・ノベルズ科（2年）マンガ・コミックプロ養成科（1年）声優タレント科（1年）

新設
- ゲーム・デザイナー科（2年）
- アニメ監督コース科（2年）
- 背景美術監督コース科（2年）

（平成9年3月卒業生の就職・デビュー率）

98.74%の実績校

良くて安いメディア芸術教育

新設・改設学科へ全校で65万円入学。

H10年4月 新設（東京校）
- アニメ音響監督コース科（修学2年）
- SFX監督コース科（2年）
- デジタル映像エキスパート科（2年）
- ライト照明デザイナー科（2年）
- ヒットメイク・プロデューサー科（1年）
- ミュージカル舞台・演劇科（2年）
- メディア芸術総合学科（3年）

H10年4月 改設
- デジタル ペイント・アーティスト科（修学2年）
- アニメ監督コース科（2年）
- 背景美術監督コース科（2年）
- エンターテインメント・ノベルズ科（2年）

※ここに掲げた新設・改設の学科へは、設置校であればどこにでも65万円で入学できます

マズ見て聞く、それからでも遅くない

● 無料1日体験入学

東京校	原宿校	ひがし校	大阪校	名古屋校	福岡校	仙台校	札幌校	広島校	大宮校	沖縄校
2/14(土)	2/14(土)	2/22(日)	2/28(土)	2/22(日)	6/21(日)	2/11(祝)	6/21(日)	7/19(日)	7/5(日)	2/22(日)

● 学院説明会

旭川市	函館市	釧路市	北見市	青森市	秋田市	盛岡市	郡山市	福島市
8/2(日)	7/12(日)	10/4(日)	11/1(日)	8/22(土)	8/23(日)	2/22(日)	7/19(日)	11/15(日)
新潟市	長野市	松本市	金沢市	富山市	福井市	高山市	宇都宮市	横浜市
7/19(日)	8/19(水)	10/10(祝)	7/19(日)	8/25(火)	8/26(水)	8/27(木)	8/24(月)	7/26(日)
千葉市	静岡市	浜松市	水戸市	高崎市	京都市	和歌山市	岡山市	松江市
7/19(日)	7/5(日)	9/13(日)	8/28(金)	6/21(日)	6/21(日)	8/14(金)	8/21(金)	2/15(日)
松山市	高松市	高知市	宮崎市	鹿児島市	長崎市	大分市	熊本市	
2/15(日)	8/20(木)	8/16(日)	8/16(日)	8/19(水)	2/22(日)	8/28(金)	8/24(月)	

夜間部 開校

夕めし付き

平成10年5月東京校・大阪校 願書受付中

夜間部・専科／設置学科
- ゲーム・クリエイター専科（東京/大阪）
- CGクリエイター専科（東京/大阪）
- インターネット・クリエイター専科（東京/大阪）
- アニメーター専科（東京/大阪）
- アニメーション演出専科（東京/大阪）
- コミック専科（東京/大阪）
- ヘルス専科（東京/大阪）
- ナリオ・ライター専科（東京）
- トレンディ・イラスト専科（東京）

夜間部・専科要項
- 修学年限 1年6ヶ月
- 授業日時 毎週1回 PM6:30~8:30

未来が見える、公認資格が自然にとれるカリキュラム

見学随時 事前にTELを

24時間、無料で医療健康相談！

特待生12万円・特育生36万円支給！

専用寮・格安居住！

- アニメーター科（2年）
- CGアニメ・ゲーム科（2年）
- ゲーム・デザイナー科（2年）
- ゲームキャラ・ムービングデザイナー科（2年）
- ゲームサウンド・ディレクター科（1年）
- マルチメディア・クリエイター科（1年）
- アニメAVオペレーター科（2年）
- 声優タレント科（1年）
- SFX特撮科（2年）
- ビデオ・ジャーナリスト科（2年）
- マンガ・コミックプロ養成科（1年）
- ビジュアル・イラスト科（2年）
- ミュージック・アーティスト科（2年）

キャリスマップ CARISMAP

ピシャリ

アート系コンピュータ適性診断「キャリスマップ」

あなたのアート適性をコンピュータがピシャリ

ただいま診察ブック進呈中（無料） 診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ（無料）

ハガキでお申し込み

(1)住所(2)氏名（フリガナ）(3)TEL(4)年齢(5)学年（職業）(6)希望学科（ある場合）(7)「案内書あるいは「夜間案内書」、「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ

〒151 東京都 渋谷区 代々木 1-20-3-JG-1 代々木アニメーション学院

TEL・FAXでお申し込み

フリーダイアル 0120-310-042（才能を世に） FAX 0120-310-595（才能すごくいい）

URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校

無料オーディション（全国開催決定）

新人声優・才能発見!!

東京・大阪・福岡 開催決定！

デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ

〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-JG-1 代々木アニメーション学院

☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ



爆安! アイ信 マルチメディア館 年中無休!

AISHIN MULTIMEDIA MUSEUM

W95 アリスの館4・5・6・7 ¥7,980 / W95 凌辱2 ¥7,392 / W95 ZEST ¥6,552



人気ソフト

- ●W95 自慰……¥6,552
- ●W95 カオスQUEEN遼子STORY2…¥5,712
- ●W95 地獄SEEK……¥7,140
- ●W95 解剖狂室……¥6,552
- ●W95 告白……¥6,552
- ●W95 XENON……¥5,712
- ●W95 BE HAPPY……¥7,392
- ●W95 同棲……¥6,552
- ●W95 同級生2……¥8,232
- ●W95 ぎりぎりパラダイス……¥6,552
- ●W95 虜2……¥8,232
- ●W95 ピュアハート……¥7,392
- ●W95 獣の棲む校舎……¥7,392
- ●W95 淫従の堕天使……¥6,552
- ●W95 遺作……¥7,392
- ●W95 亜紀子HARD……¥7,392
- ●W95 やくそく……¥6,552
- ●W95 ブランマーカーツイン……¥8,232
- ●W95 悪夢95……¥7,392
- ●W95 星のない街……¥6,552
- ●W95 みお&みほ……¥6,552
- ●W95 FirstStep……¥7,392
- ●W95 教育実習 女子校生マニアックス…¥7,392
- ●W95 いたずら……¥6,552
- ●W95 みあ……¥5,712
- ●W95 SEEK……¥6,300
- ●W95 夕霧……¥7,392
- ●W95 めぐり逢い……¥7,140
- ●W95 澪……¥7,392
- ●W95 朱鷺色の末裔……¥7,392
- ●W95 もにもにっくす……¥6,552
- ●W95 バーチャコール3……¥7,392
- ●W95 同窓会……¥7,392
- ●W95 歪み……¥6,552
- ●W95 拘束～解かれたリボン～…¥5,712
- ●W95 脳力者……¥6,552
- ●W95 放課後マニア倶楽部……¥7,392
- ●W95 わるっ!!……¥6,552
- ●W95 ESの方程式……¥6,552
- ●W95 マーシャルエイジ2……¥7,392

SDガンダム GCENTURY S ¥6,069 / 慟哭 そして… ¥6,069 / RIVEN THE SEQUEL TO MIST ¥7,050 / 白き魔女～もうひとつの英雄伝説～ ¥5,176 / バーニングレンジャー ¥5,176 / ウィンターヒート ¥5,176 / バロック ¥6,069



人気ソフト

- ●プロ野球チームをつくろう!……¥5,176
- ●くのいち捕物帖……¥5,176
- ●パワードリフト……¥3,391
- ●パチンコホール……¥6,069
- ●テナントウォーズ……¥5,176
- ●信長の野望・戦国群雄伝……¥5,176
- ●すごぺんたちゃー……¥5,176
- ●メッセージ・ナビVOL.2……¥2,499
- ●あやかし忍伝くの一番プラス……¥6,069
- ●ツアーパーティー……¥5,176
- ●湾岸トライアルLOVE……¥6,069
- ●ワーンダー3/アーケードギアーズ…¥5,176
- ●バトルガレッガ……¥5,176
- ●悠久幻想曲 2ndAlbum……¥5,176
- ●バーチャコップバリューパック……¥5,176
- ●ラングリッサー～ドラマティックエディション～…¥5,622
- ●ヘラクレスの大冒険……¥5,176
- ●スーチーパイアドベンチャードキドキ・ナイトメア…¥6,069
- ●頭文字D～公道最速伝説～……¥5,176
- ●SAVAKI……¥5,176
- ●ダンジョン・マスター ネクサス……¥6,069
- ●卒業アルバム……¥3,391
- ●フォトジェニック……¥6,069
- ●音楽ツクールかなでーる2……¥5,176
- ●サターンで発見!たまごっちパーク……¥???
- ●ガンブレイズS……¥6,069
- ●魔法少女プリティーサミー ハートのきもち……¥???
- ●UNO DX……¥4,284
- ●NOON……¥4,284
- ●AZELーパンツァードラグーンRPGー…¥6,069
- ●カオスシード……¥6,069
- ●本格将棋指南 若松将棋塾……¥6,069
- ●実況Jリーグ 炎のストライカー……¥5,176
- ●大航海時代外伝……¥6,069
- ●坂本龍馬・維新開国……¥4,284
- ●プリンセスクエスト……¥5,176
- ●ウィザードリィ ネメシス……¥6,069
- ●ファーランドサーガ……¥6,069
- ●ジャングルパーク～サターン島～……¥4,284
- ●センチメンタルグラフティ……¥6,693
- ●SANKYOFEVER実機シミュレーションSVol.2…¥5,176
- ●金田一少年の事件簿～星見島 悲しみの復讐鬼～…¥5,176
- ●街……¥5,176
- ●ザ・スターボウリングVOL.2……¥6,069
- ●ソロ・クライシス……¥5,176
- ●マリオ武者野の超将棋塾……¥6,961
- ●放課後恋愛クラブー恋のエチュードー…¥5,622
- ●サイキックフォース……¥???
- ●速攻生徒会……¥6,069
- ●じゃんぐリズム……¥5,176
- ●ウィザーズハーモニー2……¥4,908
- ●TILK……¥6,069
- ●反射でパーク!……¥5,176
- ●リアルバウト餓狼伝説スペシャル…¥5,176
- ●プリズナー オブ アイズ 邪神降臨……¥5,176
- ●悪魔全書 第二集……¥2,499
- ●UNIVERSAL NUTS……¥5,176
- ●大江戸ルネッサンス……¥6,069
- ●R?MJ……¥6,069
- ●テクストート・ルド……¥6,069
- ●究極タイガーII PLUS……¥5,176
- ●DJ WARS……¥5,176
- ●ウルトラマン図鑑2……¥6,069
- ●グランディア……¥6,961
- ●蒼穹紅蓮隊 御徳用……¥2,499
- ●忍ペンまん丸……¥6,069
- ●ティンクルスタースプライツ……¥5,176
- ●マリーのアトリエ……¥5,176
- ●サウンドノベルツクール2……¥5,176
- ●プリンセスクラウン……¥5,176

ハード

- ●本体……¥19,845
- ●コントロールパッド……¥2,549
- ●レーシングコントローラー……¥5,176
- ●ミッションスティック……¥7,371
- ●バーチャスティック……¥5,481
- ●バーチャガン……¥2,976
- ●モデム……¥15,540
- ●対戦ケーブル……¥2,362
- ●ツインオペレーター……¥18,900
- ●プロアクションリプレイ……¥8,379

W95 淫人 ¥7,392 / W95 VIPER-16 ¥8,232 / W95 DIVI・DEAD ¥6,552



- ●W95 黒山羊……¥6,552
- ●W95 ないしょ……¥6,552
- ●W95 ROSE BLOOD……¥6,552
- ●W95 MORMOTTE……¥7,392
- ●W95 TOHEART……¥7,392
- ●W95 密猟区……¥7,329
- ●W95 しゃぶり姫……¥7,392
- ●W95 無人島物語X～外伝……¥7,392
- ●W95 淫内感染……¥7,392
- ●W95 ネイルズ……¥7,140
- ●W95 クイーン・オブ・ダークサイド……¥6,552
- ●W95 追跡者……¥7,056
- ●W95 HEARTWORK……¥7,392
- ●W95 淫従の堕天使……¥6,552
- ●W95 遺作……¥7,392
- ●W95 卒業写真2……¥4,872
- ●W95 ガイナロックーRー……¥7,392
- ●W95 誓いのESSENCE……¥7,392
- ●W95 ももこちゃん FOR ME……¥7,392
- ●W95 迷子の気持ち……¥7,392
- ●W95 さや/すみれ……¥6,552
- ●W95 哀・奴隷……¥8,232
- ●W95 かえるにょ・ぱにょーん…¥6,300
- ●W95 いたずら……¥6,552
- ●W95 MIRAGR……¥5,712
- ●W95 晴れのち胸さわぎ……¥6,552
- ●W95 お嬢様をねらえ……¥7,392
- ●W95 めぐり逢い……¥7,140
- ●W95 お兄ちゃんへ……¥6,552
- ●W95 メイド物語……¥6,552
- ●W95 あいる・みすてぃーく…¥7,392
- ●W95 拘束～解かれたリボン～…¥5,712
- ●98FD 文化祭……¥6,552
- ●98FD 美乳ハンター……¥6,930
- ●98FD YES/HG……¥6,142
- ●98FD 追憶……¥7,392
- ●98FD カナン……¥6,930
- ●H RE―NO……¥6,552
- ●H アエティール……¥7,392
- ●H 柊坂の旧館……¥2,352

W95 ヴァンテージ・マスター ¥10,206 / W95 銀河英雄伝説V ¥10,260 / W95 ときめきメモリアル ¥6,426 / W95 三国志VI ¥13,041 / W95 シークエンス・パラディウム ¥11,151 / W95 3×3 EYES 転輪王幻夢 ¥10,206 / W95 ¥9,261



人気ソフト

- ●W95 マジック・ザ・ギャザリング完全日本語版…¥9,261
- ●W95 小鳥の羽飾り……¥4,536
- ●W95 BLACKMAGIC……¥9,261
- ●W95 スターダイバーズ……¥8,316
- ●W95 ガンダム0079……¥8,316
- ●W95 エヴァ コレクターズディスク①～⑤……¥5,712
- ●W95 鋼鉄のガールフレンド……¥11,340
- ●W95 トゥルーラブストーリーアクセサリーBOX…¥4,284
- ●W95 逮捕しちゃうぞスクリーンセーバー……¥3,759
- ●W95 リトルラバーズデスクトップアクセサリー…¥3,591
- ●W95 デスクトップのメイドさん①～②通常版……¥4,536
- ●W95 ウィニングポスト③With PK…¥13,041
- ●W95 ウィニングポスト③PK(単体)……¥5,481
- ●W95 サクラ大戦デジタルデータ集 初回限定版…¥6,069
- ●W95 セガ ワールドワイドサッカーPC……¥7,371
- ●W95 実機パチスロ③山佐マジック……¥6,552
- ●W95 ルナティックドーン トレジャーセット…¥8,505
- ●W95 アマランスI……¥9,261
- ●W95 DIABLO……¥7,392
- ●W95 たまごっちCD-ROM……¥2,646
- ●W95 バイオハザード……¥6,426
- ●W95 アルケミスト……¥7,371
- ●W95 アサシン2015……¥9,261
- ●W95 アンダーグラウンドミッション…¥8,747
- ●W95 ケイオス オーバーローズ……¥8,747
- ●W95 HEXEN II……¥7,854
- ●W95 天楼都市……¥9,261
- ●W95 MSフライトシミュレータver6.0…¥10,395
- ●W95 時の国のエルフェンリート……¥9,261
- ●W95 スクリーンセーバーツクール95…¥3,339
- ●W95 RPGメーカー'97……¥2,000
- ●W95 音楽ツクール95……¥5,775
- ●W95 麻雀創龍……¥9,261
- ●W95 アタック25……¥5,597
- ●W95 スターウォーズ 帝国の影……¥9,072
- ●W95 信長の野望将星録With PK…¥13,041
- ●W95 三国志VWith PK……¥14,910
- ●W95 三国志演義 官渡編……¥5,712
- ●W95 赤壁の戦い 三国志演義②……¥8,232
- ●W95 ファンタズム② 切り裂かれた記憶…¥10,290
- ●W95 ソーサリアンForever……¥7,371
- ●W95 QUAKE……¥7,371
- ●W95 ロードス島戦記 灰色の魔女…¥6,069
- ●W95 ターゲットギア……¥8,316
- ●W95 アルファリンク ファブニル会戦……¥6,552
- ●W95 電脳戦機バーチャロン……¥8,316
- ●W95 マスターオブモンスターズバリューパック…¥9,408
- ●W95 マスターオブモンスターズエクスパンション…¥3,308
- ●W95 デスクトップデコラ ウルトラマン……¥4,032
- ●W95 パワードールMANIAKIT2……¥4,032
- ●W95 はいぱあセキュリティーズW……¥6,426
- ●W95 Ultima OnLine……¥9,261
- ●W95 なみろむ・中島みゆき……¥7,371
- ●W95 野球道3 EX……¥9,072
- ●W95 空の名前……¥5,009
- ●W95 宙の名前……¥5,009
- ●W/W95 エヴァンゲリオンスクリーンセーバー②…¥5,712
- ●W エーベルージュ スペシャル……¥9,261
- ●W PATしてGOOO……¥3,308
- ●VCD トップをねらえ!①～③……¥6,090
- ●VCD おたくのビデオCD……¥6,426
- ●VCD 暴走戦国史 スペクター誕生……¥3,024
- ●PMAC CARD SDガンダム外伝……¥6,426
- ●H RIVEN……¥8,316
- ●H トレインシミュレータJR四国①……¥5,481
- ●H トレインシミュレータ 京急久里浜線…¥5,481
- ●H マクロス15THアニバーサリー……¥4,536
- ●H マリーのアトリエ データアカデミー……¥3,591
- ●H ああっ女神さま CD-ROM画集……¥5,712
- ●H いのまたむつみ作品集……¥5,481
- ●H 模型講座ジオラマ編……¥3,591
- ●H ドレミおとし……¥525
- ●H ガンダム ジオン軍ミリタリーファイルN…¥6,426
- ●H スーパーロボット伝説東映ロボット編……¥8,316
- ●H スーパーロボット伝説東北新社・サンライズ…¥8,316
- ●H AICビジュアルファイル……¥5,481
- ●H コミックオンデジタルキャラクターズ……¥3,948
- ●H あしたのジョーFIRST SEASON……¥7,854
- ●H 電流イライラ棒……¥3,392
- ●98 シュバルツシルトGX 錆びた蒼星……¥8,232



バットマン&ロビンMr.フリーズの逆襲 特価 ¥3,570 / マッドマックス/サンダードーム 特価 ¥3,570

人気ソフト

- ●イーストウィックの魔女たち……¥3,570
- ●イレイザー……¥3,570
- ●ウルフ……¥4,935
- ●俺たちに明日はない……¥3,570
- ●危険な関係……¥3,570
- ●グッドフェローズ……¥3,570
- ●新世紀エヴァンゲリオン①～②……¥6,930
- ●スペース・ジャム……¥3,570
- ●卒業白書……¥3,570
- ●デッドフォール……¥3,570
- ●フォーエヴァー・ヤング……¥3,570
- ●ペリカン文書……¥3,570
- ●ポリスアカデミー……¥3,570
- ●ポルターガイスト……¥3,570
- ●マーヴェリック……¥3,570
- ●マーズ・アタック……¥3,570
- ●マッドマックス……¥3,570
- ●マディソン群の橋……¥3,570
- ●目撃……¥3,570
- ●ラスト・アクション・ヒーロー……¥4,935
- ●リーサル・ウェポン2……¥3,570
- ●レイジング・ブル……¥3,570
- ●レインマン……¥3,570
- ●ロブ・ロイ……¥3,570



星のメモリー 藤崎みなみ 特価 ¥6,195 / チャイドルキッチュ 特価 ¥3,990

人気ソフト

- ●LEGEND白石ひとみ……¥5,040
- ●SCREAM……¥5,985
- ●悪魔のような女……¥6,090
- ●浅倉舞大全集……¥2,940
- ●アンバランス15歳の胸もと……¥3,990
- ●インタラクティブ口全ワイセツ……¥4,935
- ●犯されまくったセーラー服3……¥6,090
- ●監禁女学園・バスジャック……¥4,935
- ●官能革命……¥6,090
- ●口内写生 鈴木まりか……¥6,090
- ●獣欲コマンドーリア……¥4,935
- ●ザ・ナンパ生撮り3……¥5,040
- ●好きよ!おじさま……¥3,990
- ●世界DVD写真館紀行1……¥6,090
- ●光月夜也 SuperSellection……¥5,985
- ●人妻女教師犯される……¥6,090
- ●藤崎みなみDVD……¥6,195
- ●プリズナー 鈴木真帆香……¥8,990
- ●ペロペロピンク3……¥5,145
- ●星野ひかる大全集1……¥2,940
- ●桃艶かぐや姫・危機一髪……¥4,935
- ●桃艶かぐや姫II……¥4,935
- ●陵辱秘書羞恥DVD……¥5,040
- ●ロスト～失われた記憶～……¥4,935



NBA IN THE ZONE'98 特価 ¥7,371 / 超空間ナイタープロ野球キング2 特価 ¥6,596

人気ソフト

- ●忍たま乱太郎1・2・3……¥6,596
- ●スノーボーディング……¥6,426
- ●新日本プロレス闘魂炎導……¥6,596
- ●金田一少年の事件簿……¥???
- ●カービィのエアライド……¥???
- ●シムシティ2000……¥6,426
- ●ヨッシーストーリー……¥6,426
- ●バーチャル・プロレスリング64……¥6,426
- ●64で発見!! たまごっち……¥6,426
- ●エアロゲイジ……¥7,371
- ●ハイパーオリンピックインナガノ64…¥6,426
- ●ヘクセン……¥6,426
- ●飛龍の拳ツイン……¥6,596
- ●カメレオン・ツイスト……¥6,596
- ●スノボキッズ……¥6,426
- ●デュアルヒーローズ……¥6,596
- ●トップギアラリー……¥6,596
- ●プロ麻雀 極64……¥6,426
- ●ぷよぷよSUN64……¥5,651
- ●ファミスタ64……¥6,426
- ●ディディーコングレーシング……¥6,426
- ●ワイルドチョッパーズ……¥6,596
- ●パワーリーグ64……¥6,596
- ●スターウォーズ……¥4,179

お申込み方法

TEL又はハガキで御注文後、以下の方法でお支払い下さい。着日・時間指定もできます。また、アダルト商品は完全密送しております。

現金書留・銀行振込

商品代金+消費税+送料となります。商品確保、発送は書留到着、銀行振込確認後となります。

代金引換

商品代金+送料+手数料となります。商品到着時に上記金額と引換に商品をお受け取り下さい。沖縄や離島の場合は、代引はご利用出来ません。

送　料(発送1回につき)

- 東京・埼玉・千葉・神奈川……500円
- 関東・東北・中部・近畿……1,000円
- 北海道・九州・中国・四国……1,500円
- 沖縄・離島(代金引換不可)……TEL

ご注意

表示価格はすべて消費税込みです。価格は変更される場合がありますのでご了承下さい。

お申し込み・お問い合わせは マルチメディア館のフリーダイヤル

10:30～20:00 0120-553-701 (ゴーゴーミナマルチ)

24時間受付 FAX 03-3987-3742

住所 〒171 東京都豊島区西池袋1-22-4

振込先 富士銀行 池袋西口支店普通2544164「株式会社　アイ信」

※掲載以外のソフトも常時入荷しています。「CD-ROM総合カタログ」(フロッピーディスク)を無料にてお配り致しておりますので、お気軽にお問い合わせ下さい。

資料請求券 寿現夢 ③

どきどきポヤッチオ ¥5,800 / オーバーブラッド2 ¥??? / バイオハザード2 ¥5,800 / R・TYPES ¥5,800 / イワトビペンギン ROCKY X HOPPER 2 ¥4,800 / ゼノギアス ¥6,800



人気ソフト

- ●Noel -Laneige-……¥6,800
- ●プリズムコート……¥5,800
- ●BattleroundUSA……¥5,800
- ●ずっといっしょ……¥5,800
- ●EGG……¥5,800
- ●かっとびチューン……¥???
- ●東京23区制服WARS……¥6,800
- ●あの素晴しい弁当を2度3度……¥4,800
- ●ウルトラマン FIGHTINGEVOLUTION…¥6,800
- ●天使同盟……¥5,800
- ●ツアーパーティー 修学旅行にいこう…¥5,800
- ●チョロQジェットレインボーウイングス…¥5,800
- ●Project V6……¥5,800
- ●「ぶたゲー」でいいんじゃない?……¥5,800
- ●ワンダー3/アーケードギアーズ…¥5,800
- ●最終電車……¥5,800
- ●ブリガンダイン……¥5,800
- ●Neo ATLAS……¥5,800
- ●究極クイズ こたえてプリーズ……¥???
- ●ナイトメア・クリチャーズ……¥5,800
- ●クーリエ・クライシス……¥5,800
- ●アンシャントロマン……¥6,800
- ●音楽ツクールかなでーる2……¥5,800
- ●ネクタリス……¥5,800
- ●ヘラクレスの大冒険……¥5,800
- ●ウィザードリィ リルガミン サーガ……¥5,800
- ●ミサの魔法物語……¥6,800
- ●天仙娘々 劇場版……¥6,800
- ●立体忍者活劇 天誅……¥5,800
- ●The HIVEWARS……¥6,800
- ●信長の野望・戦国群雄伝……¥5,800
- ●ドルイド……¥6,800
- ●愛しあう事しかできない……¥5,800
- ●テナント ウォーズ……¥5,800
- ●ラブリーポップ2in1雀じゃん恋しよう…¥6,800
- ●提督の決断III with パワーアップキット…¥9,800
- ●UNIVERSAL NUTS……¥5,800
- ●エクサレギウス……¥6,800
- ●星で発見!!たまごっち……¥5,800
- ●X・RACING……¥5,800
- ●バックガイナー……¥5,800
- ●REAL ROBOTS FINAL ATTACK……¥6,800
- ●パチンコホール……¥6,800
- ●闘神伝 カードクエスト……¥5,800
- ●ラストレポート……¥5,800
- ●R・TYPES……¥5,800
- ●チョロQ3……¥5,800
- ●メタルフィスト……¥5,800
- ●検証・赤穂事件 忠臣蔵……¥5,800
- ●大阪湾岸バトル……¥5,800
- ●パラノイアスケープ……¥5,800
- ●ボンバーマンワールド……¥5,800
- ●湾岸トライアル……¥???
- ●バトルマスター……¥5,800
- ●NOON……¥4,800
- ●ビーバス&バットヘッット……¥5,800
- ●BUCKLE UP!……¥6,600
- ●NBAパワーダンカーズ3……¥5,800
- ●村田基のバッシングビート……¥5,800
- ●スペクトラルタワーII……¥5,800
- ●信長の野望・全国版……¥5,800
- ●トゥームレイダー2……¥5,800
- ●THE MATCH GOLF……¥5,800
- ●コナミアンティークスVOL.2……¥4,800
- ●マイティ ボウリング……¥6,800
- ●ロストチルドレン……¥5,800
- ●大運動会 オルタナティブ……¥5,800
- ●OPTIONチューニングカーバトル…¥5,800
- ●白き魔女 もう一つの英雄たちの物語…¥5,800
- ●satelliTV……¥5,800
- ●V・RALLY……¥5,800
- ●ドミノ君をとめないで。……¥5,800
- ●マイクロマシーンズ……¥5,800
- ●アルナムの翼～焼塵の空の彼方～…¥6,800
- ●サイバーボッツ……¥5,800
- ●桃太郎電鉄7……¥5,800
- ●テイルズ オブ デスティニー……¥5,800
- ●チョコボの不思議なダンジョン…¥5,800
- ●RIVEN THE SEQUEL TOMYST…¥7,900
- ●グランツーリスモ……¥5,800
- ●ザ・コンビニ2……¥5,800
- ●学校を作ろう!!……¥5,800
- ●電車でGO!……¥5,800
- ●フロントミッションオルタナティヴ……¥5,800
- ●フォトジェニック……¥5,800
- ●サイドワインダー2……¥5,800
- ●クラッシュ・バンディクー2……¥5,800
- ●機動戦士Zガンダム……¥7,800
- ●蒼穹紅蓮隊 黄武出撃……¥5,800
- ●風のクロノア……¥5,800

ハード

- ●本体NEW……¥18,000
- ●本体……¥17,500
- ●メモリーカード……¥2,000
- ●デュアルショック(アナコン)……¥3,300
- ●グリップコントローラーPS……¥2,500
- ●ホリパットPS……¥2,000
- ●ナムコジョイスティック……¥5,800
- ●S端子ケーブル……¥1,500
- ●RGBケーブル……¥2,500
- ●プロアクションリプレイ……¥7,980

エロティカ・ヘブン 18歳以上OK!

あなたの欲望、満たします

案内人◎内藤みか

世間はバレンタインの嵐。
あなたもお目当ての子にしっかりアピールしてるカナ？
今月は尽くし尽くされの愛深いソフトをご紹介。
あなたの心も体もとっぷりあったかく包んであげられるはずよ☆

カンチョー覚悟の限界ギリギリコミカルADV! えねま

●まんぼう小屋●ハイブリッド版●7800円●発売中

エイリアンと闘うたくましい恵真ちゃんがヒロインのADVなんだけど、このゲーム、ただの18禁じゃあないのよ。なんだかちょっぴり場所が違うのよね～。学園に侵入したエイリアンは女生徒の腸内に寄生しているから、探しだためには、な、な、なんと！カンチョーをしなくちゃならないのよ。しかもエイリアンの名前は糞尿獣(笑)。校内はカンチョーの苦しさに悲鳴をあげる少女達がうずくまったりしていて、大変なことになっちゃうわけ。戦闘シーンでは茶色いぐちょぐちょの怪物が現れるし、クサーくなってしまいそうな展開なんだけど、表情がくるくる変わる、底抜けに明るい登場人物が心の支えよ。会話場面では文字の大きさや色をこまめに変えるなど、ユーザーへの愛に溢れているソフトよ。

お尻を出します愛のため……



➡夕暮れの河原の茂みの中で、ガマンできずに一人遊び……☆
⬇縛られまくってお尻あやうし、絶体絶命のピンチなの。





➡お上品なお嬢様は、横になられる時も、このようにしとやかにアノ部分をお見せになるの。

こんな人はどうぞ!
- ●ゾンビ退治系が得意な人
- ●お尻フェチな人
- ●最近べ○ピ気味なあなた

教師しながらと秘密の同棲にいそしむ一ケ月 Natural ～身も心も～

●フェアリーテール●WIN版●7800円●発売中

名門女子校の臨時教師に就任したところから始まる愛情育成SLGなの。校内でも何人もの女の子からアプローチをされちゃううえに、生徒の一人とはナイショで同棲までしちゃうモテモテぶりはうれしい限りね。女の子とは『心情』と『信頼』のパロメーターがあがるほど、うれしいイベントも増えるから、積極的に会話をして、彼女達の本音を聞き出すことが必要よ。やっぱり教師なんだから女の子の教育シーンもありよ。選択しだいでは純情な女の子を超エッチ娘に変化させられるかも。もちろん一人だけと大事に大事に愛を貫いたってOKよ！

続けてください私との愛情生活、……

こんな人はどうぞ!
- ●同棲っていいかもと思う人
- ●やっぱり女子校生が好きな人
- ●カレーライスが好きな人

※画面は開発中のものです。



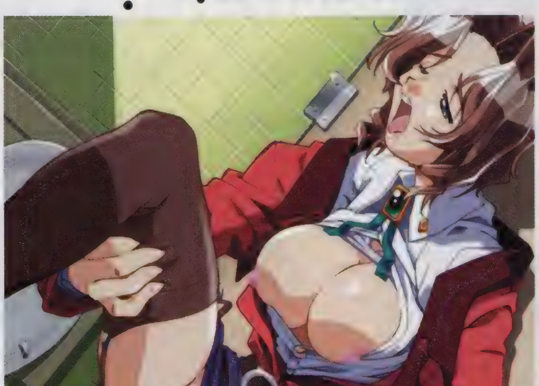
⬆こぉら見たなぁ！ と怒りながらも、顔はうれしそうなお姉様☆



⬆お尻を思いきり高く上げて、ちょーだいコール。こんなにスケベになっちゃった。



⬅生まれたまんまの姿になれば、素直に思いを伝えられるかもしれないの……



⬅こらえきれずに自分で気持ちヨクなっちゃった。このおっぱい、誰かどぉにかしてッ！

PlayStation・NINTENDO64・SEGASATURN

毎月当たるハードとソフト

ハードだよん よりどりみどり

ハードは毎月3機種を！

毎月の「じゅげむセレクション」から

今月のソフト

1 『プロ野球チームも作ろう』
(セガ・エンタープライゼス／SS用)
3名様



2 『ナイトメア・クリーチャーズ』
(SCEI／PS用)
3名様





5 SEGASATURN 1名様

4 NINTENDO64 1名様

3 PlayStation 1名様

締め切りは2月26日当日消印有効だヨ！ じゅげむ プレゼント&アンケート

PRESENT

※当選者の発表は5月号にて

あけましておめでとうございます。今年もじゅげむをよろしくネ。ってことで、今月もいろいろ揃えておりますぜ、お客さん。さあ、これはと思う一品にはがきを送ってくんなまし。

7 『牧場物語GB』カレンダー
10名様
続いて『牧場物語GB』のカレンダー。前田愛ちゃん、亜季ちゃん姉妹もニッコリ。(提供／パック・イン・ソフト)



6 『踊りまSHOW』カレンダー
4名様
まずは特製カレンダー。ひと月毎に様々なダンスステップが勉強できます、ってなんで？(提供／タイトー)



9 『THE ビストロ』Win95用ソフト
10名様
プレイヤーはオーナーになって最高の「洋食屋」さんを目指すWin95用ソフト。(提供／ビー・エス・ディー)



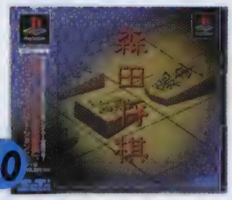
8 『F22 Raptor』Win95用ソフト
1名様
リアルなフライトシミュレーションが楽しめるWin95用ソフト。(提供／マイクロマウス)



11 『センチメンタルグラフティ』テレカ
5名様
キャラクターに惚れこむ人続出の『センチ～』。これはレア物確実だりゅん。(提供／NECインターチャネル)



10 『森田将棋』
3名様
歯ごたえのある対局が楽しめる、レベル高めな将棋ソフト。詰むや詰まざるや。(提供／セタ)



18 『コットン2』湯飲み
5名様
現在、好評稼働中の『コットン2』。ウィローにはお茶が一番、かどうかは知らないが。(提供／サクセス)



14 『プリクラポケット2』
5名様
プリクラ学園生活も卒業まであと一年。あなたの彼を理想の彼氏に改造しよう。(提供／アトラス)



13 『プリクラポケット 不完全女子高生マニュアル』
5名様
プリクラ学園の生徒になって学園のすべてのプリクラシールを集めちゃおう。(提供／アトラス)



12 『Wizard's Harmony2』ソフト
2名様
ファンタジー世界で恋と魔法の学園生活を楽しむ、育成シミュレーションのPS版を。(提供／アークシステムワークス)



19 『ずっといっしょ』&『EGG』ポスター
5名様
たまごころがしゲーム？の『EGG』と『ずっといっしょ』のポスターをセットで。(提供／東芝EMI)



15 アトラス特製オリジナルゲームボーイポケット
5名様
『プリクラポケット2』の発売を記念してオリジナルデザインのゲームボーイを。(提供／アトラス)



17 『GAIA BREEDER』体験版
3名様
広大な箱庭の世界で大地そのものを育てるサターン用体験版を。(提供／アスペクト)



16 『STELLAR ASSAULT SS』体験版
2名様
2月26日発売の硬派で爽快なシューティングのサターン用体験版を。(提供／シムス)



21 『クラッシュバンディクー2』バンディクー人形
3名様
入手困難確実の、いじめればいじめるほど味がでる？バンディクー人形を。(提供／SCEI)



20 『クラッシュバンディクー2』下敷き
5名様
♪～クラッシュバンディクぅ～♪と思わず口ずさむあの歌をぜひ振り付きで、という人はこの下敷きを見て練習をしよう。(提供／SCEI)



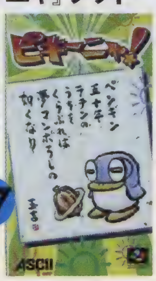
23 『上岡龍太郎・北野誠の探偵ゲーム』
5名様
上岡探偵局に大事件が発生。北野探偵を操作して探偵手帳を探せ。(提供／日本フレックス)



22 『ダイターン3』テレカ
5名様
スパロボシリーズでも大活躍の『ダイターン3』。LD発売を記念して。(提供／バンダイビジュアル)



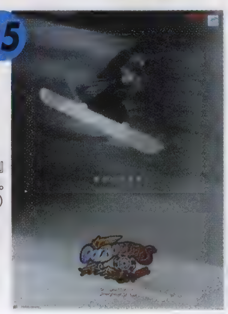
27 『ピキーニャ』ソフト
5名様
PS版の発売も3月に控えている、おもしろパズル。SFC版で特訓だァ。(提供／アスキー)



26 『フィッシングチャンピオン』
1名様
家にいながら、バーチャルフィッシングを体験。ヒットの手応えは現実だァ。(提供／ヤマグチ)



25 『COOL BOARDERS アーケードジャム』ポスター
5名様
PS版が好評な『クールボーダーズ』がアーケードに進出！ってことで。(提供／ウェップシステム)



24 『幻世虚構 精霊機導弾』オリジナルスタッフジャケット
3名様
『幻世虚構～』のロゴが入ったスタッフジャケットで寒い日も安心。(提供／SCEI)



料金受取人払

芝局承認

2913

差出有効期間
平成10年3月
31日まで
切手をはらずに
お出しください

郵便はがき

105-00

302

東京都港区東新橋2-12-11
電池ビル
株式会社リクルート
じゅげむ編集部 行

待つ!投稿!

□ 五劫のすり切れ(200字程度) □ アーケードに吠えろ
□ ゲーム川柳 □ その他　(　　　　　　　　　　)

GEM団5!他

□ボイオピ／『ゲームイベントの改善点』 □オレゲー
□その他　(　　　　　　　　　　)

都道府県 ● 名前　　　ペンネームは7文字まで

じゅげむ 98年3月

料金受取人払

芝局承認

2912

差出有効期間
平成10年3月
31日まで
切手をはらずに
お出しください

郵便はがき

105-00

302

東京都港区東新橋2-12-11
電池ビル
株式会社リクルート
じゅげむ編集部
GOO BOO係 行

『みじん斬り』へご協力下さい

Q1 あなたはPS『グランツーリスモ』を
□買って遊んだ　□借りて遊んだ　□遊んでみたい　□興味なし

Q2 あなたが好きな車のタイプは何ですか？　また好きな車は何ですか？
□加速重視　□最高速重視　□旋回性能重視
好きな車（　　　　　）その理由（　　　　　　　　　　）

Q3 ライセンスはどこまで取得できましたか？また、難易度はいかがですか？
どこまで？（　　　　　）□簡単　□ややムズ　□チョムズ

Q4 最も気持ちよかった振動はどんな走りをした時ですか？具体的にお願いします。
（　　　　　　　　　　）

Q5 走行中に聞きたい音楽（BGM）は何ですか？
BGM（　　　　　）理由（　　　　　　　　　　）

Q6 あなたの車にまつわる思い出話を教えて下さい。
（　　　　　　　　　　）

Q7 他のレースゲームに比べて『グランツーリスモ』の良い点、悪い点は何ですか？
（　　　　　　　　　　）

都道府県 ● 名前　　　ペンネームは7文字まで

じゅげむ 98年3月

Let's! GOO! BOO!

GooBooの書き方&システムのご説明

下記のソフトに対するGooBooを中心に集めていますが、他のソフトでもかまいません。
書き方は自由。GOO!かBOO!どちらかお選びください。具体的な意見は掲載率がグ〜ンとup!

番号 [　] またはソフト名 [　　　　　　　　　]

....

....

....

....

□GOO! □BOO!

番号 [　] またはソフト名 [　　　　　　　　　]

....

....

....

....

□GOO! □BOO!

番号 [　] またはソフト名 [　　　　　　　　　]

....

....

....

....

□GOO! □BOO!

1 トゥームレイダー2　2 V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION　3 ソロ・クライシス
4 AZEL-パンチャードラグーンRPG-　5 街　6 OPTIONチューニングカーバトル
7 FORMULA1'97　8 シムシティ2000　9 マイクロマシーンズ　10 放課後恋愛クラブ

プレゼントの送り先をお書きください

●氏名（フリガナ）　●性別 □男 □女　●希望プレゼント 番号

●住所 〒

●電話番号 (　　) 　-　　●Fax. (　　) 　-

ご協力ありがとうございました

読者アンケートハガキ

Q1 テレビゲームは年に、月にどのくらい遊びますか？

Q2 買う前に興味を引かれた記事は？ 〈特集〉 〈連載〉

Q3 読んでみておもしろかった記事は？ 〈特集〉 〈連載〉

Q4 読んでみてつまらなかった記事は？ 〈特集〉 〈連載〉

Q5 現在持っているゲーム機・パソコンをあげてください

Q6 過去1カ月間で何本のゲームソフトを買いましたか　SS　本 PS　本 N64　本 PC　本

Q7 1ヵ月でゲームソフトにいくらぐらい使いますか？

Q8 じゅげむの購入状況は?

Q9 じゅげむ以外によく読むゲーム雑誌を3つあげてください

Q10 以下の機種で発売を楽しみにしているゲームソフトをひとつお答えください
【タイトル】　【ハード】（○で囲む） N64 SS PS SFC

Q11 「じゅげむ」へご意見をお寄せください

....

....

....

....

....

今月のじゅげむは100点満点で(　　)点

●氏名（フリガナ）　●性別 □男 □女　●お誕生日 □昭和 □平成　年　月　日生(　)歳

●住所 〒

●電話番号 (　　) 　-　　●Fax. (　　) 　-

●職業・学校 番号　1.小学生 2.中学生 3.高校生 4.大学生 5.浪人生 6.短大生 7.専門学校生 8.会社員 9.フリーター 10.自営業 11.主婦 12.その他

●希望プレゼント 番号　●電話やFAXなどの取材に □応じてもいい □応じたくない

ご協力ありがとうございました

アンケート —— このアンケートに答えればプレゼントがもらえるかも
（このページの右側にあるハガキを使ってください。）

Q1 テレビゲームは、どのくらいの頻度で遊びますか？
01 毎日
02 週に3～4日
03 週に1日
04 月に1～3日
05 それ以下

Q2 今月号を購入する際、どの記事に興味を引かれましたか？（複数解答可）

＜特集記事＞
01 物欲ブギ'98
02 続編は買いか？
03 ゲーム維新 ～マリーガルへの期待～
04 ゲームメーカー書き初め大賞
05 公開、1998 WARP R2+D2+RPG
06 バイオハザード2
07 双界儀 創世の極意
08 オプション チューニングカーバトル
09 グルーヴ地獄・だヌ～ン
10 バーニングレンジャー
11 プロ野球チームもつくろう
12 慟哭そして…
13 ウィンターヒート
14 プリズムコート
15 NOëL～Laneige～
16 ゼノギアス
17 天誅
18 Project V6
19 Neo ATLAS
20 ナイトメア・クリーチャーズ
21 ウルトラマン FIGHTING EVOLUTION
22 チョロQ3
23 ジャングルパーク
24 愛し合うことしかできない
25 スノーボーディング

＜連載記事＞
01 じゅげむの1本！『Bust A Move Dance & Rhythm Action』
02 ゲームの天才-マーク・サーニー
03 Cross G 桜沢エリカ
04 じゅげむDATA BANK
05 じゅげむNEWS PRESS
06 プレイステーション・ビート
07 SATURN LIFE
08 こなみパラダイス
09 サカツクダイジェスト
10 こちら電池ビルGT教習所
11 ダンジョンズ&チョコボんズ
12 じゅげむBOOKS赤丸チェック
13 小林真文のあの方と私
14 飯野賢治の世界ふらふら日記
15 岡本吉起のきまぐれらくがき帖
16 GEM団5
17 技辞典
18 BOOKS・CD・イベントガイド
19 ゲーム天気図
20 先取り！GAME情報局
21 今月のゲームカタログ
22 注目ソフトピックアップ
23 GooBooレビュー
24 ソフトみじん斬り
25 ぱそじゅげEX
26 アーケードに吠えろ！
27 エロティカ・ヘブン
28 じゅげむプレゼント&アンケート
29 欄外投稿 五劫のすり切れ
30 欄外投稿 ゲーム川柳
31 行ってみた！聞いてみた！ スマイルエンターテイメントの巻

Q3 Q4 読後おもしろかった記事、つまらなかった記事をQ2のリストの中から選んでください（複数解答可）

Q5 現在持っているゲーム機・パソコンをあげてください。（以下の機種名の中からお答え下さい）
＜機種＞
01 スーパーファミコン
02 サターン
03 プレイステーション
04 NINTENDO64
05 3DO
06 PC—FX
07 ネオジオ
08 ネオジオCD/CDZ
09 ゲームボーイ
10 PC98シリーズ
11 マッキントッシュ
12 ピピン
13 WINDOWSマシン
14 その他

Q6 過去一カ月間で何本ゲームソフトを買いましたか？ハード別に本数でお答えください。
（PS＝プレイステーション、SS＝サターン、N64＝NINTENDO64、GB＝ゲームボーイ、PC＝パソコン）

Q7 この1ヵ月でゲームソフトにいくらぐらい使いましたか？
01 まったく使わなかった
02 500円～3000円
03 4000円～10000円
04 11000円～15000円
05 16000円～20000円
06 21000円～30000円
07 それ以上

Q8 『じゅげむ』をどのようにお求めになっていますか？
01 毎号買っている
02 時々買っている
03 初めて買った

Q9 よく読むゲーム雑誌を3つあげてください（複数回答可）
01 週刊ファミ通
02 月刊ファミ通Bros.
03 ファミマガ64
04 攻略の帝王
05 Vジャンプ
06 電撃王
07 電撃NINTENDO64
08 電撃プレイステーション
09 電撃G'sマガジン
10 電撃SEGA SATURN
11 プレイステーションマガジン
12 THE プレイステーション
13 ハイパープレイステーション
14 ファミ通PS
15 サターンマガジン
16 サターンファン
17 GREAT SATURN Z
18 ゲーメスト
19 GAME NAVI
20 Game Walker
21 ゲーム批評
22 GAME CLASH
23 その他

●『じゅげむ』のはみだしコーナー"五劫のすり切れ"、読者投稿ページ"GEM団"にご応募ください！裏技も大歓迎！

1月号「毎月当たるハード&ソフト」当選者発表

1 **SONIC R** 3名
〈北海道〉 志賀昌弘
〈静岡県〉 田中克哉
〈埼玉県〉 福島三奈子

2 **ハイパーオリンピックインナガノ** 3名
〈北海道〉 小山由美子
〈東京都〉 樋口武史
〈東京都〉 笠原美樹

3 **PlayStation** 1名
〈佐賀県〉 楢崎光弘

4 **NINTENDO64** 1名
〈岐阜県〉 酒井知子

5 **SEGASATURN** 1名
〈神奈川県〉 井上勇児
（敬称略）

※その他の賞品の当選者発表は発送をもって代えさせていただきます

Next Issue

じゅげむ4月号は2月27日(金)発売！

●おもしろいゲームはこうして生まれる。賢く買え！
おもしろゲームの探し方

●年末ゲームをじゅげむが斬るッ
年末ゲームの裏通信簿

●やればできるポケットカメラ超入門
ポケットカメラで激写!?

●サウンドノベルの正しい読み方、楽しみ方教えます。
サウンドノベルクロスレビュー

ZERO PILOT／新世紀エヴァンゲリオン／DEAD OR ALIVE／スターオーシャン／parasite EVE／みつめてナイト／REBUS／ずっといっしょ／THE HOUSE OF THE DEAD／アンジェリーク デュエット／ザ・コンビニ2／クロックタワー ゴーストヘッド／ブシドーブレード弐／実況パワフルプロ野球5
and more...

より面白く、より役立つ「日本一分かりやすいゲーム誌」を目指して、『じゅげむ』は変わり続けます！

じゅげむは今年で創刊から3年目
本当の意味で大人が楽しめる
読者が本当に面白いゲームを
選べるよう、よりパワーアップします。
乞うご期待!!

【読者のGooBoo大募集！】
読者のナマ声掲載もさらに強化。キミの声が『じゅげむ』を作る！
実際にプレイしてみて感じた、そのゲームのいいトコ悪いトコ、どしどしコメント送ってください。今月のセレクションで取り上げたタイトルについては特に歓迎！ 上のアンケートQ2のリスト＜特集記事＞の05～14までの番号を選び、GooBoo投稿用ハガキに記入の上、送ってください。お待ちしてます！

『五劫のすり切れ』『ゲーム川柳』 投稿大募集!!
情報ページの大人気欄外コーナー投稿募集中。『すり切れ』は笑えるエピソード、ちょっといい話など、ゲームにまつわる小ネタを。『ゲーム川柳』は日本の心、五七五のリズムにデジタルなわびさびを込めて…ドッシドシご応募ください。

ニフティサーブからの応募 「GO SFULABO」と入力して「Futurelabo.station」にアクセス。「4.データライブラリ」内にある「3.募集してます-『じゅげむ』五劫のすり切れ」に、アップロードするだけ！詳しくは「Futurelabo.station」の概要を読んでください。

じゅげむホームページからの応募 「じゅげむon LINE」【http://www.recruit.co.jp/jugemu/】にアクセスして、「じゅげむに投稿しよう!投稿コーナー」をクリック。「五劫のすり切れ」専用フォームに入力の上、投稿してください。

もちろん、右のアンケートハガキや官製ハガキでの応募も受け付け中。ネタはペンネーム込みの150文字以内で。ドシドシ応募待ってま～ッス♥

STAFF

編・集・後・記


編集部に熱いギャンブラーが約3名いる。実は私も好き。ふだんは主に麻雀。去年末、温泉合宿に行って、将棋、トランプとやりまくった。しかし、誰もおりないポーカーはつまらないものだ。（まなぶ）


今月号の入稿が終わったら即、韓国取材！きゃっほー！僕、韓国好きなんです。W杯も近づいているし、日韓新時代はゲームファンの手で。なんて感じで行ってきます！でも何で今、韓国？（とほほK）


関東一円を覆った大雪にもかかわらず『パラッパ新年パーティ』には一般のお客様も来て大盛況でした。こんなにも愛されるゲームって素晴らしい。『パラッパ』の人気がちょっぴりうらやましい。（ちゃかい）


オレ、イイヅカ。今月も気づけばナゼかウルトラヘビー。大好物のピザも半分残してしまっタ。編集部で行った初詣のおみくじは「凶」。この後記はちゃんと読まれるのか？この号が出るまで、年が明けない。（塚）


ルナ（月）フェチとしては、一番好きな時季になりました。冴えた光、地上に伸びる蒼い影、眠気を忘れ見入ってしまう事もしばしば。最近、林完次著『月の本』にハマってます、月好きの方はぜひ一読を。（福助）


じゅげむのメンバーが続々とゴールインする中、ついに我が妹まで嫁にいってしまいました。姉よりも先に…。さらに今年の夏にはワタクシ、「おばさん」になることが判明。トホホ～。（まーりー）


暖冬などと言ってたら、東京は雪が降ってそりゃぁ大変な騒ぎになってました。もともと雪が降ると分かってる地域の人たちにとっては「あれくらいの雪で…」などと笑っていることでしょうね。（成田）


正月は、PS版『DX人生ゲーム』に9歳の甥と6歳の姪ではまりました。N64派の彼らもPSを体験させてあげればすっかりお気に入り。子供は常に上の世代のものに憧れるものですね。（檜山）

Publisher & Editor-in-Chief
倉田 学

Sub Editor-in-Chief
香月正夫

Mook-Desk
高山正寛

Editors
酒井宏明
小島幸博
森 思朗
飯塚 哲
福田和宏
吉田治幸
増岡真理

Media Planning Manager
高橋信太郎

Media Planning Staff
檜山忠史
落合立子
堀内麻紀
市川 剛
青木 充

Creative Staff
成田 聖
富永婦時子

Quality Control Staff
村上秀都

Sales & Promotion
石正裕一
鈴木泰博

Promotion Associates
大橋美紀子
加藤洋美

Writing Staffs
●株式会社レッカ社
中田宏之
森富士夫
鈴木康道
堀野和宏
鈴木和人
松木えりか
山猫有限会社
株式会社ヘッドルーム
株式会社シービーズプロジェクト
相原孝昭
石埜三千穂
井上淳一
遠藤英樹
大岡まさひ
加藤明洋
城戸芳充
小林宗明
小林康之
佐伯憲司
里田実彦
内藤みか
直井裕太
前川陽子
元宮秀介
山下 章

Art Director
坪井 碇(BGS)

Designers
●バナナグローブスタジオ
白鯛雅子
中西知子
田中由美
遠山 実
橋本謙太郎
萩原真理子
スタジオトイズ
株式会社OURS
佐藤ヒロコ
岡庭ひとみ
佐藤レイ子
どんどん大嶋
木下雅子

じゅげむ予約購読&バックナンバーのご案内

じゅげむの発売日は毎月30日です。書店がご不便な方は、本誌をご自宅まで配送いたします。
予約購読は、1～12回までご指定頂けます。
バックナンバーもあります。（お申し込みの前に在庫をお問い合わせください）
料金は1冊につき、定価+送料100円です。
5月号まで：定価480円+100円で580円（2冊なら1160円）
6月号より：定価490円+100円で590円となります。

電話一本でリクルートの全国の情報誌を、ご自宅までお届けします。

●**お支払い方法**
クレジットカード（JCB／VISA／Master／OMC）
郵便振替（商品発送後、振込案内をお送りいたします）

●**お申し込み方法**
電話／フリーダイヤル 0120-022-844 月～金（祝休）10：00～17：30
インターネット／ http://www/recruit.co.jp/mplaza リクルートマガジンプラザ

ハガキ／下記の内容を官製ハガキに記入し、お送りください
1.名前・ふりがな 2.送付先住所（詳しく） 3.電話番号
4.雑誌名 5.予約購読開始号および回数、またはバックナンバー号数
6.お支払い方法（クレジットカードまたは郵便為替）
7.カード番号（16桁） 8.有効期限（年月） 9.カード名義
※7～9はカード払いご希望の場合

送り先／〒105 東京都港区東新橋1-2-5 リクルート東新橋ビル（株）リクルート 予約購読係
●お問い合わせは、フリーダイヤル 0120-022-844 月～金（祝休）10：00～17：30

デジキューブ 最新ラインアップ

DigiCube



現在 好評予約受付中

平成9年12月。富士山大爆発に端を発した日本の大異変から始まる壮大なドラマと3Dアクションが融合したスクウェア初のフルヴォイスアドベンチャー。

双界儀
2月26日販売開始予定／6,800円
©1998 SQUARE／YUKE'S



現在 好評予約受付中

V6自らがゲーム作りに参加した、業界初の実在男性アイドル育成マネージメント。ファン待望のオリジナルムービー満載。

予約特典

ご予約いただいた方に先着で「特製ガイド」をプレゼント。

※予約特典のお引き渡しはご購入時となります。
※景品がなくなり次第、プレゼントは終了させていただきます。

project V6
2月26日販売開始予定／5,800円
©1998 GE ©Johnny&Associates



話題の新作、いよいよ登場!

ミリオンセラーを記録した前作を、遥かに超越した美しいグラフィックと練りに練られた完璧なシナリオで贈る、究極のホラーアドベンチャー。

バイオハザード2
好評販売中／6,800円
©CAPCOM CO.,LTD.1998 ALL RIGHTS RESERVED.

プレイステーション



コンビニ専用

スーパーライブスタジアム
好評販売中／5,800円
©1998 スクウェア



ドミノ君をとめないで。
好評販売中／5,800円
©1998 ARTDINK.All Rights Reserved.
キャラクターデザイン ©1997 HAKUHODO Inc.all rights reserved.



OPTION チューニングカーバトル
好評販売中／5,800円
©1998 M'TO Inc ©三栄書房



FOMULA 1 '97
好評販売中／5,800円



トゥームレイダー2
好評販売中／5,800円
©&TM 1997 CORE DESIGN LIMITED
©1998 Victor Interactive Software Inc.



コンビニ専用

NOON
好評販売中／4,800円
©1996 マイクロキャビン／1993 大野功二



ボンバーマンワールド
好評販売中／5,800円
©1998 HUDSON SOFT

セガサターン



金田一少年の事件簿
～星見島悲しみの復讐鬼～
好評販売中／5,800円
©1998 HUDSON SOFT 講談社 週刊少年マガジン
©天樹征丸／金成陽三郎／さとうふみや



街
好評販売中／5,800円
©1997 CHUN SOFT ©長坂秀佳 ©難波弘之



AZEL ～パンツァードラグーンRPG～
好評販売中／6,800円
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997

FOMULA 1 '97: An official product of the FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Limited.Published under licence from PSYGNOSIS LIMITED.©1997 PSYGNOSIS LIMITED. PSYGNOSIS™ and the PSYGNOSIS owl logo are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission.All rights reserved.Developed by Bizarre Creations.

プレイステーション				
		ギャロップレーサー2	ブレス オブ ファイア III	サガ フロンティア
グランツーリスモ	風のクロノア door to phantomile	アインハンダー	モンスター ファーム	ファイナルファンタジー タクティクス
テイルズ オブ デスティニー	マリア ～君たちが生まれた理由（わけ）～	ブラッディロア	みんなのGOLF	トバル2
チョコボの不思議なダンジョン	ABE a GO GO	マジカルドロップIII～よくばり特大号!～	ダービースタリオン	ブシドーブレード
桃太郎電鉄7 ギーガボンビー誕生の巻～	メルティランサー Re-inforce	ストリートファイターコレクション	ストリートファイター EX pius α	パラッパラッパー
クラッシュ・バンディクー2 ～コルテックスの逆襲!～	A5 A列車で行こう 5	パワーステークス Grade 1	セガサターン	
ザ・コンビニ2 ～全国チェーン展開だ!～	加藤一二三 九段 将棋倶楽部	パチスロ完全攻略クランキープロ	サターンボンバーマンファイト!!	全日本プロレス FEATURING VIRTUA
フロントミッション オルタナティヴ	バーガーバーガー	ファイナルファンタジー VII インターナショナル	X-MEN VS.STREET FIGHTER	デッド オア アライブ
ロックマンDASH ～鋼の冒険心～	ぷよぷよSUN決定盤	フロントミッション セカンド	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2	桃太郎道中記
機動戦士Zガンダム	ミニ四駆爆走兄弟レッツ&ゴー!! WGP ハイパーヒート	バイオ ハザード ディレクターズカット		

※表示価格はすべて（税別）となります。 ※商品の価格・仕様などはメーカーの都合により変更となることがございますのでご了承ください。 ※一部店舗におきましては取り扱っていない商品もありますのでご了承ください。



ゲーム買うなら、コンビニだ。

7-ELEVEN FamilyMart サンクス

上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。

最新ゲーム情報へのアクセスは、デジキューブのメディアへ!

PerfecTV! チャンネル215 デジキューブチャンネルで最新ゲーム特集をON AIR!



PerfecTV! デジキューブ FAX BOX
FAX番号:東京 (03) 3662-2200／大阪 (06) 411-1700・アクセスコード:日本語1#／英語2# (→for English Guideance)
チャンネル番号:215# ※通話料金はご利用者の負担となります。
今、FAX BOXにアクセスすると、Pメールが使えるケンウッド社製最新PHSが当たるキャンペーンを実施中。

DigiCube ホームページ http://www.digicube.co.jp

送料わずか200円。
お近くに上記のコンビニエンスストアがないお客様には、通信販売でお届けします。

お申し込み・お問い合わせは通話料無料のフリーフォンで。

フリーフォン **0070-80-7080**

受付時間:平日・土曜13:00～21:00／日曜・祝日10:00～18:00
（携帯電話・PHSからはつながりませんのでご注意ください。）

●通信販売の対象商品は、「ゼノギアス」「チョコボの不思議なダンジョン」「フロントミッション オルタナティヴ」「アインハンダー」「ファイナルファンタジーVII インターナショナル」「フロントミッション セカンド」「サガ フロンティア」「ファイナルファンタジータクティクス」コンビニ専用商品「NOON」「スーパーライブスタジアム」「加藤一二三 九段 将棋倶楽部」「マジカルドロップ III ～よくばり特大号!～」「パワーステークス Grade1」「mr.BONES」「トバル2」「ブシドーブレード」のみとなります。●16歳未満の方は、親権者の確認が必要です。●代金は商品と引き換えにお支払いください。（銀行振込、クレジットカードなどによるお支払いは行っておりません。）●送付手数料は1商品の場合200円、2商品の場合は400円。（全国一律）商品価格、手数料ともに消費税が別途必要です。●販売開始前の新タイトルに関してのお届け時期は、販売開始日の6日前までにお申込みいただいた方は原則として販売開始日にお届けいたします。それ以降にお申込みいただいた方は販売開始日以降の配送となります。その他販売中の商品に関してはご注文後2～3日でお届けいたします。（地域によっては2～3日お待ちいただく事がございます。配送日時の指定はご遠慮下さい。）●お届けする商品がお申込内容と異なったり、汚損、破損があった場合は、お取り替えいたします。返品の場合は、未開封に限り、商品到着後7日以内の返品が可能です。お客様のご都合による返送の場合は運送手数料をご負担いただきますのでご了承ください。返品の際は必ず事前に0070-80-7080へお電話をいただいた上、東京都品川区八潮3-2-38 佐川急便（株）城南店気付 大井SRC内 株式会社デジキューブ商品センター宛へご返送ください。

株式会社デジキューブ 東京都渋谷区恵比寿1-20-18三富ビル新館 03-3444-5700（代）

じゅげむ
1998 3
平成10年3月1日発行（毎月1回1日発行）第4巻3号 通巻35号
編集・発行人 倉田 学
発行・発売●リクルート 〒105 東京都港区東新橋2-12-11 電池ビル6F
広告局●03-5472-8414 編集局●03-5472-8412
販売局●03-3575-6158
定価490円 本体467円



雑誌05107-3 ©RECRUIT PRINTED IN JAPAN 凸版印刷株式会社印刷
T1105107030499

じゅげむ 1998 3

●公開！1998 WARP ●買う前に読め！『バイオハザード2』●物欲ブギ98

RECRUIT